Dungeons & Dragons® Supplément

Manuel des Plans



Jeff Grubb, Bruce R. Cordell, et David Noonan

MANUEL DES PLANS

JEFF GRUBB, BRUCE R. CORDELL ET DAVID NOONAN

TEXTES ADDITIONNELS
ANDY COLLINS, MONTE COOK, STEVE MILLER, RICH REDMAN, SEAN K REYNOLDS, JENNIFER CLARKE WILKES, SKIP WILLIAMS ET JAMES WYATT

DIRECTEURS DE LA PUBLICATION
DAVID NOONAN, JENNIFER CLARKE WILKES

DIRECTEUR CRÉATIF
ED STARK

RESPONSABLE DE PROJET
JUSTIN ZIRAN

RESPONSABLE DE PRODUCTION
CHAS DELONG

RESPONSABLE COMMERCIAL
ANTHONY VALTERRA

DIRECTEUR ARTISTIQUE
DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
ARNIE SWEKEL

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
MATT CAVOTTA, MONTE MOORE, WAYNE REYNOLDS, DARRELL RICHE, DAVID ROACH, ARNIE SWEKEL

CONCEPTEURS GRAPHIQUES
SHERRY FLOYD, DAWN MURIN

CARTOGRAPHE
TODD GAMBLE

COMPOSITION
ERIN DORRIES

TESTEURS : Jason Carl, Michele Carter, Andy Collins, Monte Cook, Bruce Cordell, Cameron Curtis, Jesse Decker, David Eckelberry, Cory J. Herndon, Gwendolyn FM Kestrel, Toby Latin, Will McDermott, Rich Redman, Thomas M. Reid, Steve Schubert, Chris Thomason, Jennifer Clarke Wilkes, Penny Williams et Skip Williams.

SOURCES : cet ouvrage a été bâti sur les cendres de différents géants. Des visions planaires de Gary Gygax et de Dave Sutherland au talmudique *Manuel des Plans* de Jeff Grubb [sans oublier les contributions de Roger Moore et Ed Greenwood, ou *Planescape*, de David Cook, Colin McComb, Michele Carter et Monte Cook], les plans constituent une cosmologie en perpétuelle évolution. Les autres sources de cet ouvrage incluent *Les Royaumes Oubliés*, de Ed Greenwood, Skip Williams, Sean K Reynolds et Rob Heinsoo ; l'article de Skip Williams *The King and the Queen of Dragons*, extrait du n°272 de *Dragon Magazine* ; le *Guide to the Ethereal Plane*, de Bruce R. Cordell ; le *Manuel des Psioniques* de Bruce R. Cordell ; *Tangents*, de Bruce R. Cordell ; *Par l'Encre et le Sang*, de Bruce R. Cordell et Skip Williams.

VERSION FRANÇAISE

DIRECTION DU PROJET
JÉRÔME VESSIERE

TRADUCTION
SABINE ABBONATO, COLIN HEINE, SANDY JULIEN ET JÉRÔME VESSIERE

RELECTURE
CROC ET JÉRÔME VESSIERE

MAQUETTE
THORFIN BOULY

BASÉ SUR LES RÈGLES ORIGINALES DE DUNGEONS & DRAGONS®, CONÇUES PAR E. GARY GYGAX ET DAVE ARNESON, ET SUR LE NOUVEAU JEU DUNGEONS & DRAGONS®, CONÇU PAR JONATHAN TWEET, MONTE COOK, SKIP WILLIAMS, RICHARD BAKER ET PETER ADKISON.

TITRE ORIGINAL : *Manual of the Planes*

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

Table des matières

Introduction

Cet ouvrage est une invitation au voyage.

Il conte le récit du paradis et de l'enfer. Il traite des fondations de l'univers et des palais des dieux. Il décrit les portails incandescents et les voies s'enfonçant dans la brume comme dans les ombres.

Il évoque l'univers et la cosmologie qui assure la cohésion de celui-ci. Il décrit tout simplement les plans d'existence.

Le concept « d'invitation au voyage » – la découverte de royaumes et de domaines, plus puissants et étranges que ceux auxquels nous sommes habitués – fait depuis toujours partie intégrante de notre culture mythologique. Orphée descend au pays des morts et les dieux vivent sur les monts olympiens. Des êtres justes ou corrompus sont invoqués depuis de lointains royaumes afin d'exaucer tous les souhaits de leur convocateur. Terra incognito. Contrées de l'étrange, où évoluent des monstres.

Le *Manuel des Plans* ne se contente pas de décrire les demeures des diables, démons, célestes et élémentaires. Il offre tous les outils nécessaires à la création d'univers et de cosmologies. Vous pouvez personnaliser la teneur exacte de vos plans comme vous le faites pour les villes de vos aventures – d'autant que les plans affichent un potentiel infini.

Pour profiter pleinement du *Manuel des Plans*, il vous faut posséder un exemplaire du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Grâce à lui, vous serez à même de concevoir vos propres univers et de lâcher les personnages dans d'autres plans d'existence.

Que la course à l'exploration commence !

MANUEL DES PLANS

Cet ouvrage offre une foule de renseignements au maître du donjon comme aux joueurs, les invitant ainsi à faire la tournée des plans. Le *Manuel des Plans* a été principalement conçu à l'attention des MD, mais les joueurs peuvent tout de même le compulser. Si votre MD bâtit sa propre cosmologie, vous bénéficierez tout de même de l'effet de surprise.

La nature des plans (chapitre 1). Ce chapitre répond aux premières questions que l'on est en droit de se poser. Qu'est-ce qu'un plan et qu'en faire ? Il décrit les caractéristiques planaires, les fondations de votre cosmologie. Il s'agit d'un guide maison vous permettant de créer vos propres univers et dimensions.

Les liens existant entre les plans (chapitre 2). Une fois vos mondes créés, ce chapitre vous permet de les associer les uns aux autres. Comment passer d'un plan à son voisin et quelles en sont les entrées ?

Les personnages et la magie (chapitre 3). Cette partie propose de nouvelles options de personnage, parmi lesquelles quatre classes de prestige (agent divin, resquilleur, champion planaire et baroudeur planaire) et de nouveaux sorts, tels que *souffle éthéré, maelström de réalité* et *passage d'ombre*.

Le plan Matériel (chapitre 4). Ce chapitre entame la tournée des plans par le monde d'origine probable des personnages. En effet, le plan Matériel est habituellement le cœur de la campagne et le cadre des premières aventures.

Les plans transitoires (chapitre 5). Il s'agit des plans de transit, qui permettent de se rendre en d'autres mondes. Ils constituent en quelque sorte le mortier assurant la cohésion des autres plans, mais tous sont des lieux dangereux.

Les plans intérieurs (chapitre 6). Ce chapitre explore les éléments et énergies bruts constituant votre cosmologie. Ce sont certainement les plus inhospitaliers de tous les plans et de puissants élémentaires y établissent domicile. Ils incarnent les forces primales indomptées.

Les plans extérieurs (chapitre 7). Les dieux en personne hantent ces lieux, ce qui est également le cas de créatures interplanaires s'intéressant de près aux mortels et au plan Matériel. Ils abritent donc les différents panthéons de divinités.

Les demi-plans (chapitre 8). Il s'agit de plans mineurs, des pans de réalité repliés entièrement conçus par un créateur. Dans les demi-plans, le MD a parfaitement le droit de mettre les règles de côté et de concevoir l'inimaginable.

Au fil de ces chapitres, vous découvrirez de nombreux exemples associés à la « Grande Roue » – la cosmologie de D&D. La Grande Roue est la représentation de l'agencement planaire décrit dans les livres de règles de D&D. Les joueurs la connaissent donc bien. Néanmoins, ces exemples ne sont donnés qu'à titre de commodité pour ceux qui souhaitent partir à la découverte des plans sur-le-champ. Nous encourageons cependant les MD à édifier leur propre cosmologie, qui conviendra parfaitement aux besoins de leur campagne. La Grande Roue sied à merveille à toute campagne fantastique, mais elle ne constitue certainement pas le choix le plus opportun si vos personnages évoluent au sein d'une civilisation grecque ou nordique.

Les monstres (chapitre 9). Vous découvrirez au fil de ces pages les monstres et les créatures vivant dans les plans. Ce chapitre inclut les descriptions et archétypes nécessaires au MD pour qu'il confère un aspect différent aux créatures du plan Matériel.

Appendice. Enfin, nous vous proposons une série d'exemples de plans que vous ne retrouverez pas au sein de la Grande Roue. En effet, bien que le *Manuel des Plans* présente la cosmologie de D&D, ceux-ci témoignent du fait que votre imagination ne doit avoir aucune limite. Vous y explorerez des lieux séduisants tels que le plan élémentaire du Bois, le plan des Miroirs et le plan extérieur de la Féerie.

Grâce aux outils que vous offre cet ouvrage, vous avez matière à créer votre propre mythologie et à laisser votre imagination divaguer dans les plus merveilleux des univers.

Puisse votre voyage être des plus agréables.



La Nature des Plans

Chapitre un

Jamais Lidda, Tordek et les autres n'avaient vu porte semblable. Le chambranle était de quartz rose et sculpté, et la clef de voûte n'était rien d'autre qu'une gemme rouge sang aussi grosse que la tête de Tordek. De profondes runes étaient ciselées dans la gemme, ultime avertissement adressé à tous ceux qui souhaitaient emprunter le portail et ainsi mettre leur vie en danger. La porte était en fer et chaude au toucher.

Tirant un énorme anneau enfilé dans une sculpture représentant une gargouille, Tordek tira la porte. Lidda eut le sentiment que ses tympans allaient éclater lorsque celle-ci s'ouvrit.

De l'autre côté de cet huis figurait un univers empli de grands disques tournoyants. Aussi loin que portait la vue, ces rouages entremêlés semblaient se soutenir les uns les autres. Au début, on eût dit que quelque chose évoluait sur les disques. Mais les héros réalisèrent bientôt qu'il s'agissait de villes peuplées d'êtres aux formes étranges. Alors qu'ils observaient la scène, l'air tressaillit dans l'univers mécanique et un éfrit apparut de nulle part, volant en direction de l'une des villes.

« Soyons réalistes, les gars, dit Lidda. Nous sommes confrontés là à un tout nouveau jeu. »

Les plans sont de nouveaux mondes, des réalités alternatives et autres dimensions existant tout près des endroits dans lesquels les personnages se sentent chez eux. Mais il s'agit de lieux où les règles que tout aventurier prend pour acquises ne s'appliquent pas, où la sérénité qu'offre un foyer n'existe pas.

D'autres plans existent peut-être derrière ce miroir magique, de l'autre côté de ce gigantesque portail ou au-delà d'une chute d'eau évoquant les couleurs de l'arc-en-ciel. Ces portes permettent au maître du donjon (MD) d'exporter sa campagne vers de nouvelles dimensions, des contrées que les personnages n'ont encore jamais explorées.

Mais les plans abritent également de puissantes entités, malveillantes ou inoffensives, qui prendront un malin plaisir à défier les aventuriers. Dans leur contrée natale, les personnages ont peut-être déjà croisé le chemin de créatures issues d'autres dimensions, comme des démons ou des élémentaires. Mais dans les plans, les monstres ont l'avantage de « jouer à domicile » et ils ont le soutien de personnages plus puissants encore, totalement inconnus dans le plan Matériel.

Les plans, et les liens qui les unissent, sont uniques dans chaque campagne. Ils peuvent être aussi organisés qu'une bureaucratie céleste, ou aussi chaotiques qu'un système où les portails planaires s'ouvrent et se referment de façon aléatoire. Ainsi, l'agencement des plans constituera peut-être pour les personnages un véritable mystère qu'il leur faudra résoudre.

Dans cet ouvrage, nous abordons l'agencement planaire de la Grande Roue tel qu'il a été bâti pour D&D. Cependant, d'autres campagnes afficheront leur propre agencement planaire, différent de celui présenté ici.

Tout ceci n'est donc qu'un vaste exemple, au sein duquel il vous faut décider de ce que vous désirez garder et modifier. Le centre de la Grande Roue

est la Tærre, le monde de D&D. Autour figurent les plans intérieurs du Feu, de l'Eau, de la Terre et de l'Air, mais également de l'énergie positive et de l'énergie négative. Au-delà se trouvent les plans du Bien et du Mal, de la Loi et du Chaos. Enfin, les brumes du plan Astral les relient tous.

N'hésitez pas à user des outils proposés dans cet ouvrage pour créer votre propre cosmologie. Dans ce cas, avertissez tout de même vos joueurs qu'il ne s'agit pas de la cosmologie officielle. Ensuite, permettez-leur de découvrir toutes les nuances des plans au cours de leurs aventures. Cela ajoute au mystère, au divertissement et au merveilleux, mais cela rappelle également à chacun que toutes les réponses n'apparaissent pas dans les manuels de jeu.

INTRODUCTION AUX PLANS

Cet ouvrage renferme un vaste éventail de possibilités pour toute campagne. Toutefois, nous vous recommandons de ne pas y inclure en même temps tous les éléments. Au fur et à mesure de la montée en puissance de vos personnages, ces derniers prendront conscience du pouvoir des plans et des défis qu'ils représentent.

Introduction aux plans. Pour des personnages de bas niveau, la meilleure présentation possible passe par le biais de créatures invoquées via *convocation de monstres I*. Les personnages découvriront d'abord des créatures comme l'aigle céleste ou le rat sanguinaire fiélon. Insistez sur la noblesse (pour les créatures célestes) ou l'horreur (pour les créatures infernales) qu'inspirent ces créatures par rapport à celles que l'on trouve dans le monde matériel. Dès lors, il vous suffit de suggérer les autres mondes existant.

Toujours plus de monstres. Les personnages gagnant des niveaux, ils se mettent à rencontrer de plus en plus de monstres originaires d'autres plans. Peut-être se battront-ils contre des salamandres issues du plan élémentaire du Feu ou des démons des Abysses. En affrontant et en vainquant de telles créatures, les personnages découvriront que tous les monstres des autres royaumes ne sont pas d'effrayantes versions d'êtres familiers. Certains disposent de pouvoirs uniques qui maintiendront les personnages sur leurs gardes.

Premiers voyages. Les premières expéditions que les personnages mèneront dans les autres plans se feront certainement avec le concours de forces extérieures, voire bien involontairement (un piège déclenché, une porte franchie, etc.). Les personnages dénicheront un portail ou seront engagés par un magicien. Ils pourront même découvrir l'entrée d'un minuscule demi-plan.

D'une manière ou d'une autre, les personnages se retrouveront dans une autre dimension et réaliseront que les lois traditionnelles (comme la gravité) ne s'y appliquent pas forcément. Certains plans sont non seulement hostiles, mais carrément meurtriers pour les profanes. Assurez-vous que les personnages soient à la hauteur des créatures planaires potentielles, mais également du terrain lui-même. Au sein de la Grande Roue de la cosmologie de D&D, les plans extérieurs (demeures des dieux) sont généralement plus hospitaliers que les plans intérieurs (où l'on trouve les éléments sous leur forme la plus brute).

Durant cette période de transition, le MD saura contrôler l'accès des personnages aux plans via le nombre de portails disponibles, la nature des pièges et les caprices du PNJ magicien les ayant envoyés dans le plan des Limbes.

Invitation au voyage. Les personnages finiront par mettre la main sur des objets magiques (comme un *cube des plans*) ou des sorts (comme *forme éthérée* et *changement de plan* au 5e niveau, et *projection astrale* au 9e niveau) qui leur permettront de réaliser des voyages planaires. Dès lors, les personnages seront libres de se déplacer dans les plans et disposeront de l'expérience nécessaire pour tenir tête aux reliefs hostiles et habitants inamicaux. Les lancer à la découverte d'un plan extérieur contre leur gré ne fonctionnera plus puisqu'il leur suffira d'user de magie pour rentrer au bercail. Désormais, les personnages auront besoin de raisons valables pour voyager dans les plans, mais aussi d'aventures attisant leur intérêt pour qu'ils y restent. Les personnages décideront alors de leurs excursions planaires : trésors, gloire ou frisson de l'exploration.

Enfin, les personnages émettront certainement le souhait de s'installer dans un autre plan, peut-être même dans un demi-plan de leur création ou dans un royaume acquis à la sueur du front dans un plan extérieur. Après tout, les plans sont assez vastes et sauvages pour abriter tous les styles d'aventuriers, et on y trouve toujours de la place.

QU'EST-CE QU'UN PLAN ?

Les plans d'existence sont différentes réalités liées les unes aux autres. Exception faite des rares points de connexion, chaque plan constitue un univers doté de lois. Les plans abritent de puissantes variantes de créatures familières et autres monstres uniques, qui ont tous réussi à s'adapter à leur étrange environnement.

Les plans se décomposent en un certain nombre de types : les plans Matériels, les plans transitoires, les plans intérieurs, les plans extérieurs et les demi-plans. Il en existe d'autres (par exemple, on trouve certains dieux dans les plans transitoires), mais la plupart entrent dans l'une de ces catégories.

Les plans Matériels. Les personnages connaissent bien ces plans et les campagnes de D&D s'y déroulent le plus souvent. Les plans Matériels sont semblables à notre monde et régis par les mêmes lois de la nature. D'ailleurs, les règles de D&D furent conçues avec les plans Matériels à l'esprit. La plupart des campagnes ne disposent que d'un plan Matériel, qui constitue la « base de départ ».

Les plans transitoires. Tous ces plans ont un point commun : ils permettent de se rendre d'un lieu à un autre. Le plan Astral permet de se rendre dans les autres plans. De leur côté, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre permettent de se déplacer au sein même du plan Matériel, auquel ils sont reliés. Ces plans entretiennent les liens les plus fréquents avec le plan Matériel et on y accède généralement via tout un assortiment de sorts. Ils abritent également des autochtones.

Les plans intérieurs. Également appelés les « plans de pouvoir », ces réalités représentent l'incarnation même des fondations de l'univers. Ils sont constitués d'un type d'énergie ou d'un élément écrasant tous les autres. Les indigènes des plans intérieurs sont également composés de ces éléments.

Les plans intérieurs se décomposent en deux catégories : les plans élémentaires, qui symbolisent les propriétés physiques de l'univers (terre, air, feu et eau), et les plans d'énergie, qui incarnent les forces créatrices et destructrices de l'univers (énergies positive et négative). Les plans de pouvoir

sont hostiles aux voyageurs planaires, qui ont tout intérêt à rester sur leurs gardes quand ils les traversent.

Les plans extérieurs. Demeures d'êtres particulièrement puissants, ils sont également appelés les « plans dévots », « plans spirituels » ou « plans divins ». Les dieux en personne y vivent, en compagnie de créatures comme les célestes, les démons et les diables. Les plans extérieurs affichent généralement un alignement, représentatif d'une morale ou d'une éthique, auquel se conforment le plus souvent leurs habitants. Enfin, les plans extérieurs constituent l'ultime lieu de repos des esprits du plan Matériel, qu'il s'agisse d'une paisible introspection ou d'une damnation éternelle.

Demi-plans. Cette catégorie fourre-tout renferme tous les espaces interdimensionnels qui fonctionnent sur le même modèle que les plans, mais dont la taille et l'accès sont limités. D'autres types de plans s'étendent à l'infini, mais un demi-plan ne fait parfois que quelques dizaines de mètres. L'accès aux demi-plans est habituellement limité à un lieu précis (comme un portail) ou à une situation donnée (comme une époque de l'année ou certaines conditions météorologiques). Certains demi-plans sont le fruit de sorts, d'autres évoluent naturellement, et d'autres encore apparaissent selon les caprices des dieux.

Pour finir, les plans sont reliés entre eux de différentes manières. D'ailleurs, tout plan n'est pas directement relié à un autre. Le schéma ci-dessous décrit les liens existant entre les plans. En tournant la page, vous découvrirez un autre diagramme présentant les liens existant entre les différents plans de la cosmologie de D&D.

CARACTÉRISTIQUES DES PLANS

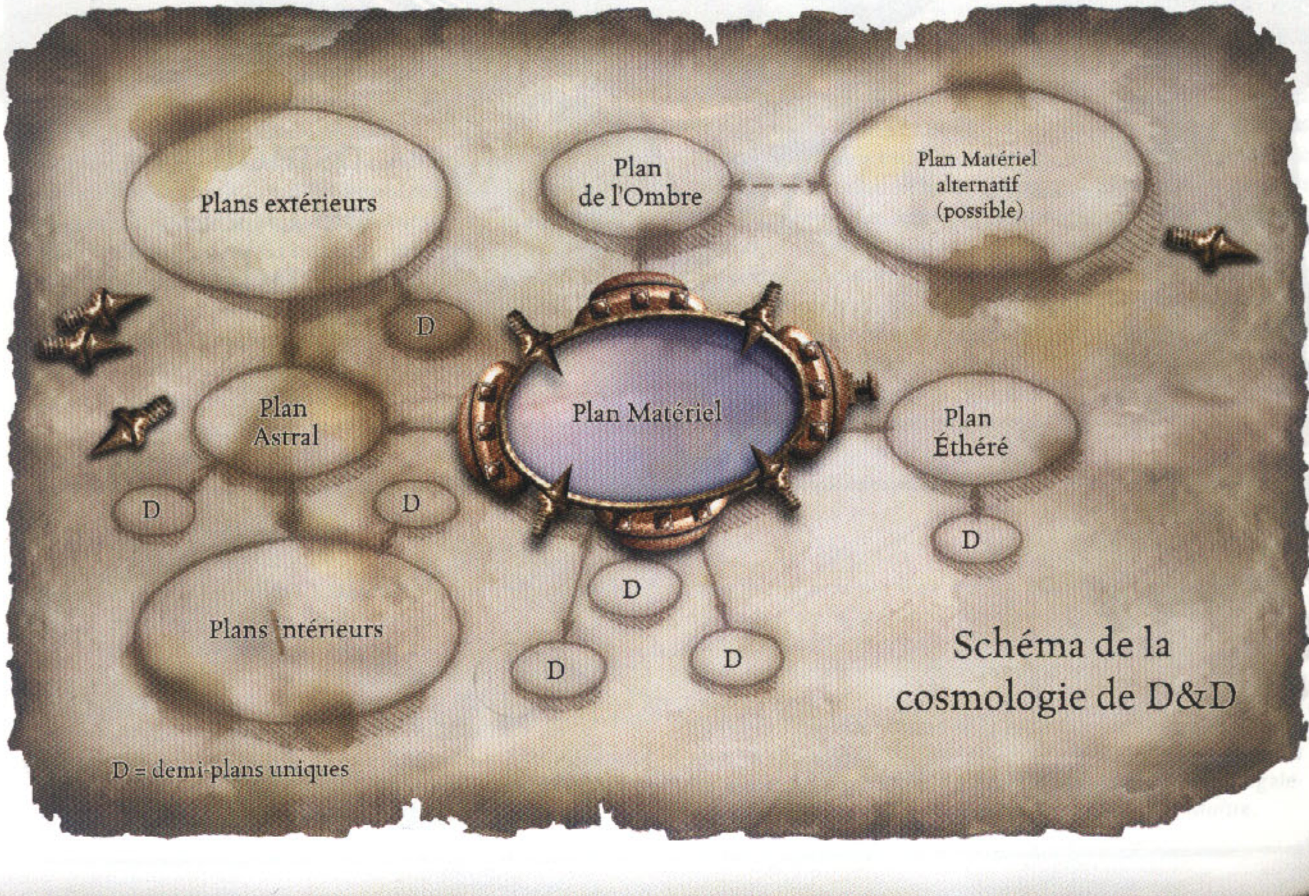
Chaque plan d'existence a ses propriétés – les lois de la nature de son univers. En modifiant les caractéristiques d'un plan à un autre, le MD peut modifier l'apparence et la saveur des lieux que les personnages découvrent.

Habituellement, le plan Matériel d'origine de la campagne est le plan par défaut des aventuriers. Toutes les comparaisons sont établies par rapport à celui-ci, aussi les autres plans lui sont-ils semblables, sauf lorsque leur description en décide autrement.

Les caractéristiques planaires sont divisées en différents domaines. Tous les plans affichent les caractéristiques suivantes.

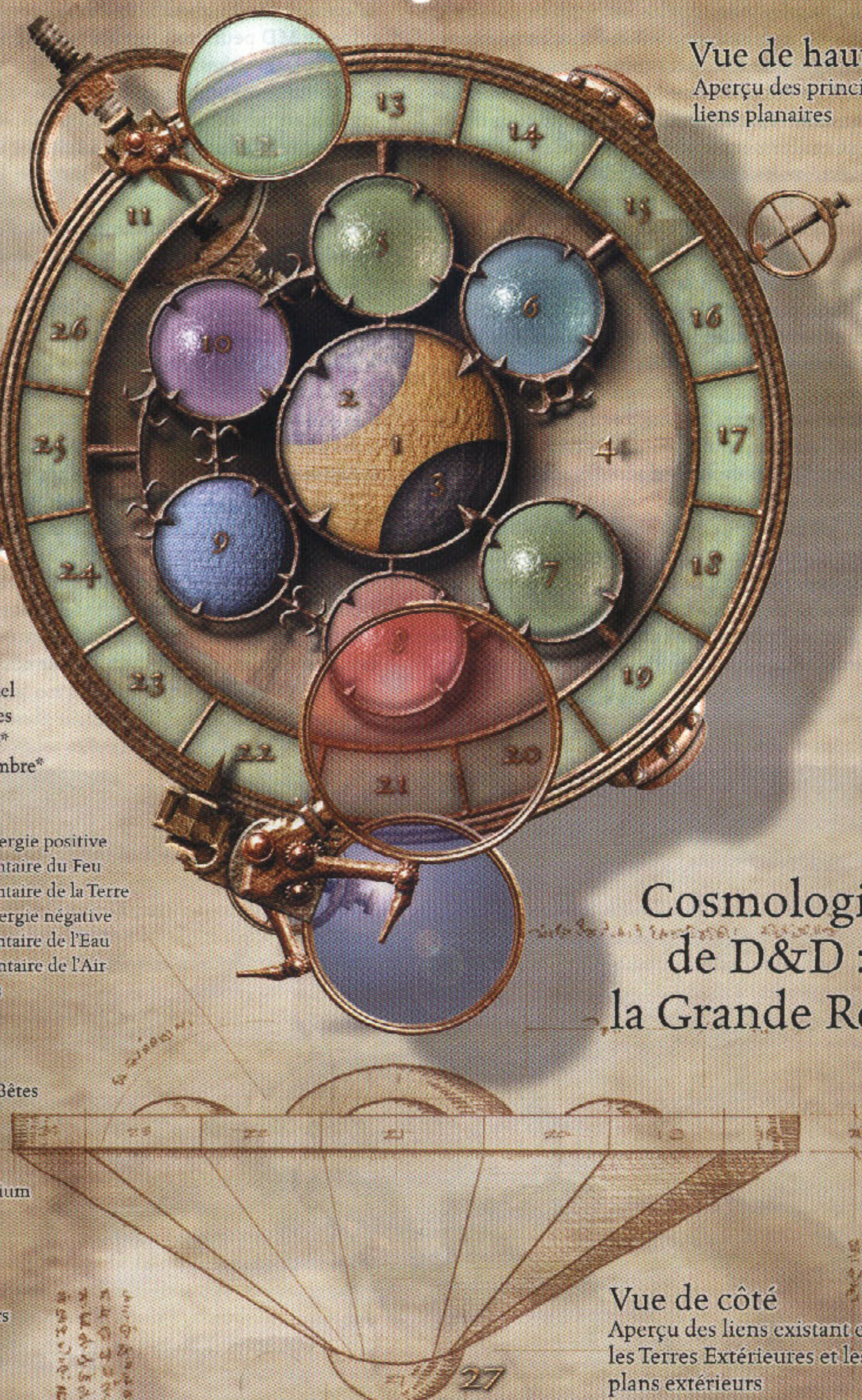
- **Caractéristiques physiques.** Ces caractéristiques fixent les lois de la nature, parmi lesquelles la gravité et l'écoulement du temps.
- **Caractéristiques élémentaires et énergétiques.** Celles-ci précisent l'importance des éléments et énergies.
- **Caractéristiques d'alignement.** À l'instar des personnages, les plans penchent parfois en faveur d'une éthique précise.
- **Caractéristiques magiques.** L'œuvre de la magie est différente d'un plan à un autre. Ces caractéristiques tracent donc les frontières du possible et de l'impossible.

Elles s'appliquent généralement à l'ensemble du plan. Toutefois, un plan est bien vaste et il peut y exister certains lieux où les règles sont différentes, parfois en raison de phénomènes naturels, d'interventions divines ou de contrées magiques.



Cosmologie de D&D : la Grande Roue

Vue de haut
Aperçu des principaux liens planaires



Vue de côté
Aperçu des liens existant entre les Terres Extérieures et les autres plans extérieurs

Légende

Plan Matériel
- 1) Plan Matériel

Plans transitoires
- 2) Plan Éthéré*
- 3) Plan de l'Ombre*
- 4) Plan Astral

Plans intérieurs
- 5) Plan de l'énergie positive
- 6) Plan élémentaire du Feu
- 7) Plan élémentaire de la Terre
- 8) Plan de l'énergie négative
- 9) Plan élémentaire de l'Eau
- 10) Plan élémentaire de l'Air

Plans extérieurs
- 11) Céleste
- 12) Bytopie
- 13) Élysée
- 14) Terres des Bêtes
- 15) Arborée
- 16) Ysgard
- 17) Limbes
- 18) Pandémonium
- 19) Abysses
- 20) Carcères
- 21) Hadès
- 22) Géhenne
- 23) Neuf Enfers
- 24) Achéron
- 25) Méchanus
- 26) Arcadie
- 27) Terres Extérieures

* Le plan Éthéré et le plan de l'Ombre coexistent dans le plan Matériel.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Les deux plus importantes lois de la nature fixées par les caractéristiques physiques précisent le principe de la gravité et l'écoulement du temps. Les autres décrivent les frontières du plan (le cas échéant) et la nature de ces dernières. Enfin, une caractéristique physique précise la nature de la matière, qu'elle soit statique et immuable ou changeante et aléatoire.

La gravité

Le MD fixe la gravité. Elle peut être plus élevée, plus faible ou inexistante. En outre, la direction de la force de pesanteur peut être inhabituelle, changeant même parfois au beau milieu du plan.

Gravité normale. La plupart des plans disposent d'une gravité semblable à celle du plan Matériel. Cela signifie qu'un objet pesant 10 kg dans le plan Matériel pèse également 10 kg dans le plan en question. Les règles normales de valeurs de caractéristique, de poids transportable et de charge s'appliquent.

Gravité élevée. La gravité de ce plan est beaucoup plus élevée que celle du plan Matériel. Du coup, les jets d'Acrobaties, d'Équilibre, d'Équitation, d'Escalade, de Natation et de Saut y sont victimes d'un malus de circonstances de –2, tout comme les jets d'attaque d'ailleurs. Le poids des objets est doublé, ce qui risque d'affecter la vitesse de déplacement des personnages. La portée des armes est quant à elle réduite de moitié.

La Force et la Dextérité des personnages ne sont pas affectées, mais ils ne sauraient être aussi efficaces que dans leur plan d'origine. Cette limitation s'applique aux voyageurs étrangers comme aux autochtones du plan. Ces derniers ont toutefois l'avantage d'être au fait des inconvénients du plan et pensent donc en conséquence.

Dans certains plans, vous pouvez doubler ou tripler la gravité. Cependant, il ne s'agira certainement pas de destinations populaires aux yeux des aventuriers.

Les personnages qui font une chute dans un plan dont la gravité est élevée subissent 1d10 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d10.

Gravité faible. Dans ce plan, la pesanteur est plus faible que dans le plan Matériel. Les créatures peuvent donc y soulever des charges considérables, mais leurs mouvements sont quelque peu maladroits. Les personnages situés dans un plan dont la gravité est faible sont victimes d'un malus de circonstances de –2 aux jets d'attaque, d'Acrobaties, d'Équilibre, d'Équitation et de Natation. Le poids des objets est réduit de moitié. La portée des armes est doublée et les personnages bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 aux jets d'Escalade et de Saut.

La Force et la Dextérité ne sont pas modifiées, mais ce que les personnages sont capables d'en faire est grandement bonifié. Ces avantages s'appliquent aux voyageurs étrangers et aux autochtones du plan.

Les personnages faisant une chute dans un plan dont la gravité est faible subissent 1d4 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d4.

Vous pouvez réduire la pesanteur davantage si vous le souhaitez.

Aucune gravité. Les individus situés dans un plan dénué de gravité sont tout simplement en état d'apesanteur, à moins que certains mécanismes (comme la magie ou la volonté) n'offrent de moyen de s'y diriger. Le plan Astral, par exemple, est dénué de gravité. Chacun s'y déplace en s'imaginant progresser dans la direction de son choix.

Gravité directionnelle objective. La force de gravité est la même que dans le plan Matériel, mais la direction traditionnelle n'est pas celle du bas (généralement le sol). Cela peut-être vers un objet solide, à un certain angle ou vers le haut, ce qui créerait un monde semblable à un lustre auquel chacun devrait s'accrocher de peur de tomber dans le vide.

En outre, cette gravité directionnelle peut être différente suivant les endroits. Le bas ne sera pas toujours dans la même direction et les personnages auront parfois l'impression soudaine de « tomber » vers le haut (comme dans le cas d'une inversion de la gravité) ou de marcher sur les murs.

Les voyageurs se montrent généralement prudents dans ce genre de plan. Nul ne souhaite avancer dans un couloir de 30 mètres sur le point de se transformer en un puits aussi profond.

Gravité directionnelle subjective. La force de gravité est la même, mais chaque individu choisit la direction de la pesanteur. Un tel plan n'affiche aucune gravité à l'égard des objets non portés et des créatures non sentantes. L'impression léguée est souvent confuse pour les nouveaux arrivants, mais courante dans les lieux en état perpétuel d'apesanteur comme le plan de l'Air.

Les personnages progressent normalement sur les surfaces solides en imaginant que le bas se situe sous leurs pieds. Les poches de matière que l'on trouve au sein du plan élémentaire de l'Air génèrent une force de gravité. S'il se trouve dans les airs, un personnage se contente de « voleter » en choisissant la direction du bas et en se laissant tomber.

Dans un tel cas, une créature « tombe » de 45 mètres durant le premier round, puis de 90 mètres lors de chaque round suivant. Les déplacements se font en ligne droite uniquement. Pour « s'arrêter », on commence par ralentir en songeant à un autre « bas » (là encore, on progresse de 45 mètres au premier round, puis de 90 mètres aux suivants).

COMBATS EN TROIS DIMENSIONS

Dans les plans dénués de gravité ou dotés d'une gravité directionnelle, les combats se compliquent sérieusement car les attaquants peuvent surgir de partout.

L'espace occupé du personnage est alors géré en trois dimensions. Le troisième nombre est le plus souvent égal à la taille de la créature. Pour une cible de taille P ou M, l'espace occupé est égal à 1,50 m x 1,50 m x 1,50 m dans un combat en trois dimensions. Sur une surface en deux dimensions, une telle cible peut être attaquée par huit adversaires adjacents (un de chaque côté et un autre à chaque angle du carré de 1,50 m x 1,50 m). Dans un combat en trois dimensions, pas de moins de vingt-six adversaires de taille P ou M sont capables d'attaquer une même cible de taille équivalente. On en trouverait huit au même niveau, neuf au-dessus et neuf en dessous. Pour plus d'informations sur l'espace occupé et la taille des créatures, reportez-vous à *Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne*, au chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*, mais également à *Déplacement*, au chapitre 3 du *Guide du Maître*.

Pour déterminer la nouvelle direction de la force de gravité, il faut entreprendre une action simple et réussir un jet de Sagesse (DD 16). On peut effectuer ce jet une fois par round. Tout personnage ratant son premier jet bénéficie d'un bonus de +6 aux suivants, jusqu'à ce qu'il en réussisse un.

Écoulement du temps

Le passage du temps varie grandement selon les plans. Néanmoins, il reste toujours le même au sein d'un plan donné. Le temps joue un rôle important lorsque les personnages passent d'un plan à un autre, car son écoulement reste le même aux yeux des voyageurs.

En d'autres termes, le temps est toujours affaire de subjectivité pour l'intéressé. Si l'on congèle magiquement quelqu'un pendant un an, il aura le sentiment que quelques secondes à peine se sont écoulées durant son emprisonnement. Mais pour le reste du monde, une année se sera effectivement passée.

Cette même subjectivité s'applique à divers plans. Les voyageurs réaliseront qu'ils gagnent et perdent du temps en visitant les plans, mais à leurs yeux, il se sera normalement écoulé.

Passage du temps normal. Il s'agit du passage du temps classique, du moins selon les habitants du plan Matériel. Dans un tel plan, une heure vaut une heure du plan Matériel.

Passage du temps inhabituel. Dans certains plans, le temps s'écoule plus rapidement ou plus lentement. Il est donc possible de se rendre dans un autre plan, d'y passer une année, et de revenir dans le plan Matériel pour découvrir que six secondes seulement s'y sont écoulées. Chaque chose du plan Matériel n'a donc vieilli que d'une poignée de secondes. Mais pour le voyageur, ses objets, sorts et autres effets, l'année passée outre-plan est bien réelle.

Lorsque vous souhaitez établir l'écoulement du temps dans un autre plan, prenez pour base le plan Matériel. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, 1 round = 1 an. Pour chaque année passée dans l'autre plan, un simple round de 6 secondes s'est écoulé dans le plan Matériel.

Les individus ingénieux et peu scrupuleux peuvent ainsi profiter des plans affichant un écoulement du temps inhabituel. Songez aux avantages qu'offre un écoulement plus lent du temps : soins, récupération des sorts, etc. Vos personnages seront frais et dispos avant même que leurs ennemis aient réalisé leur disparition. Le fait d'expédier ses adversaires dans un plan où le temps s'écoule plus vite permet de les neutraliser durant plusieurs années, mais constitue également un problème potentiel pour les générations à venir.

Passage du temps capricieux. Dans certains plans, le temps accélère et ralentit régulièrement, si bien qu'un personnage risque d'y perdre son latin au fil de ses pérégrinations planaires.

LE TEMPS ET LA GRANDE ROUE

Au sein de la cosmologie de D&D, le temps s'écoule à un rythme normal dans tous les plans. Les plans dont l'écoulement du temps est inhabituel ou capricieux modifient trop profondément le jeu au goût de la plupart des joueurs.

La seule exception à cette règle est le plan Astral, où le temps est immuable en ce qui concerne le vieillissement, la faim, la soif et la guérison naturelle.

Pour chaque plan que vous bâtissez dont le passage du temps est capricieux, créez également une table visant à déterminer l'écoulement du temps. Vous trouverez un exemple ci-dessous.

1d100	Temps écoulé dans le plan Matériel	Temps passé dans le plan capricieux
01–10	1 jour	1 round
11–40	1 jour	1 heure
41–60	1 jour	1 jour
61–90	1 heure	1 jour
91–100	1 round	1 jour

Il vous faudra également fixer la périodicité du jet (selon les standards du plan Matériel). Pour les habitants d'un tel plan, le temps passe naturellement et le changement est imperceptible.

Passage du temps immuable. Dans ces plans, le temps s'écoule bel et bien, mais ses ravages sont quasi inexistants. Il est tout de même nécessaire d'en déterminer les effets. Dans une dimension où le passage du temps est immuable, la faim, la soif et le vieillissement peuvent ne pas être affectés. Cela peut également concerner la guérison naturelle, ce qui signifie qu'aucune blessure ne cicatrisera sans l'aide de magie. Dans un plan où le temps est immuable en ce qui concerne la magie, tout sort doté d'une durée autre qu'instantanée acquiert un caractère permanent jusqu'à dissipation.

Mais il existe un danger dans les plans immuables. En effet, lorsque l'on revient vers un plan où le temps s'écoule normalement, la faim et le vieillissement reprennent leurs droits – parfois rétroactivement. Un personnage qui ne s'est pas nourri durant dix années passées dans un plan immuable risque donc d'être affamé (mais n'est pas en danger de mort). Celui qui a gardé ses vingt printemps durant cinquante années risque d'atteindre les soixante-dix ans en une fraction de seconde. De nombreux contes populaires évoquent des contrées où des héros vécurent pendant des siècles avant de tomber en poussière lorsqu'ils en sortirent.

Forme et taille

Les plans ont diverses formes et tailles. La plupart sont infinis, du moins si vastes que cela revient au même.

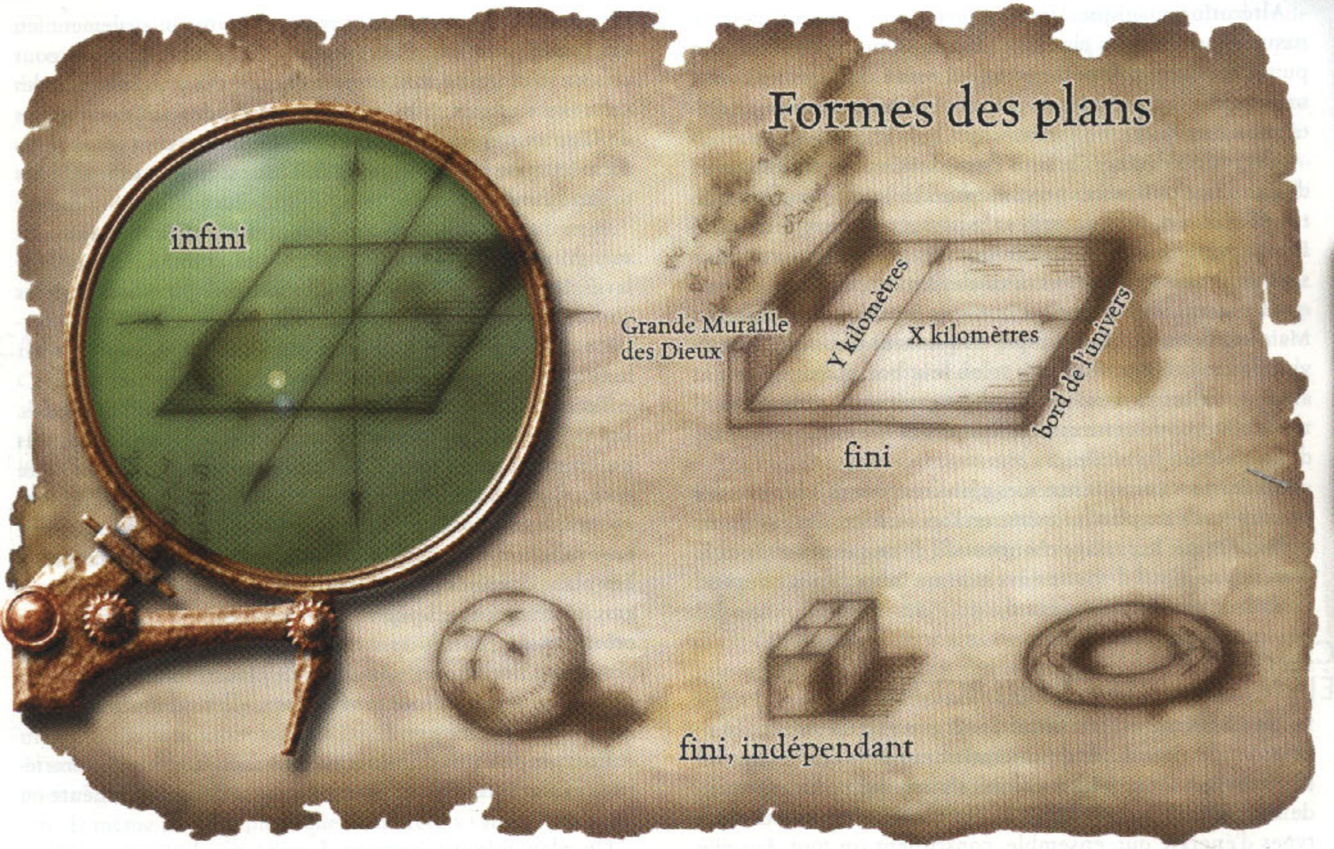
Plan infini. Ces plans s'étendent à l'infini, mais sans doute abritent-ils des composantes finies, comme des mondes sphériques. Ils peuvent également être en expansion permanente, tels des cartes s'étendant à l'infini.

Plan fini. Des frontières fixes délimitent ces plans. Il peut s'agir de frontières avec d'autres plans, ou encore d'obstacles solides, comme le bord du monde ou une gigantesque muraille. Les demi-plans sont habituellement dotés de frontières finies.

Plan indépendant. Dans ce cas de figure, les frontières se rejoignent, permettant ainsi à un voyageur de se rendre jusqu'à l'autre bout de la carte. Un plan sphérique est un exemple de plan fini et indépendant. Toutefois, ceux-ci peuvent avoir une forme de cube, de tore, ou être tout simplement plats. Ainsi, en arrivant à l'une des extrémités de ce type de plan, un voyageur peut parfaitement être téléporté vers le bord opposé. Certains demi-plans sont indépendants.

Caractéristiques d'altération

Cette caractéristique indique dans quelle mesure il est possible de modifier la nature même du plan. Certains plans réagissent



aux pensées conscientes, alors que d'autres ne peuvent être manipulés que par de très puissantes créatures. Enfin, d'autres sont sensibles aux effets physiques et magiques.

Altération normale. Ces plans constituent la norme. Les objets restent en place (et restent ce qu'ils sont), sauf quand on les affecte par le biais d'une force physique et de magie. Dans un plan altérable, il est possible de bâtir un château, d'animer une statue ou de se livrer à la culture céréalière, et donc de modifier l'environnement de manière tangible.

Altération impossible. Ces plans sont immuables. Les visiteurs ne sauraient affecter les êtres y vivant, ni les possessions de ces derniers d'ailleurs. Tout sort visant un habitant du plan n'a aucun effet, sauf s'il est possible de passer outre la nature inaltérable de celui-ci. Cela revient à lancer un sort d'*arrêt du temps*, mais il est plus difficile encore d'y affecter les créatures et objets. Néanmoins, les sorts lancés avant que l'on ne soit entré dans le plan font effet normalement.

Pour déplacer ne serait-ce qu'un objet non porté au sein d'un plan inaltérable, il faut réussir un jet de Force (DD 16). De leur côté, les objets particulièrement lourds ne peuvent être déplacés (cf. *Poids transportable* au chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*).

Altération aléatoire. De l'autre côté de l'éventail se trouvent les plans plus ou moins aléatoires, qui changent si fréquemment qu'il est difficile d'y trouver une région stable. De tels plans ont des réactions démesurées face à des sorts, à des pensées ou à la volonté. D'autres changent sans raison connue. Au sein de la cosmologie de D&D, le plan extérieur des Limbes affiche une telle caractéristique.

LES PLANS STRATIFIÉS

Les plans infinis sont parfois découpés en infinités « plus petites », et les plans en « sous-plans », aussi plus petits mais tous apparentés. Ces strates constituent des plans d'existence distincts et chacune affiche ses propres caractéristiques planaires. Mais les strates entretiennent une affinité certaine entre elles, et le passage d'une à une autre est habituellement plus facile. Les strates sont reliées entre elles par tout un éventail de portes planaires, de vortex naturels, de routes et de frontières plus ou moins confondues. On accède généralement à une strate en passant par une autre, la première du plan, qui se trouve en bas ou en haut, suivant la nature de celui-ci. La plupart des points d'accès fixes (comme les portails et les vortex naturels) donnent sur cette première strate, qui à son tour permet d'accéder aux suivantes. Le sort *changement de plan* dépose l'utilisateur de magie sur la première strate du plan en question.

Toutes les strates d'un plan sont reliées au plan Astral, aussi les voyageurs peuvent-ils rallier la strate de leur choix en usant de sorts tels que *projection astrale*. Mais le plus souvent, le premier niveau est le plus hospitalier pour les voyageurs planaires.

Altération magique. Des sorts précis parviennent à altérer le tissu primaire de ces plans. Le plan de l'Ombre, dont on peut puiser l'énergie n'importe où et qui sert à dupliquer d'autres sorts, est un bon exemple de plan doté de la caractéristique d'altération magique.

Altération divine. Certains êtres (des dieux et autres entités dotées d'une puissance incommensurable) ont le pouvoir d'altérer les objets, les créatures et le paysage de ce type de plan. Des personnages ordinaires auront le sentiment que ces lieux sont semblables à des plans normalement altérables en ce sens que les sorts et le travail physique sont capables de les affecter. Mais les dieux ont, d'un simple claquement de doigts, le pouvoir de modifier ces endroits selon leur bon plaisir, se créant ainsi de vastes royaumes. Les plans extérieurs sont couramment pourvus de cette caractéristique, ce qui explique que les dieux y élisent domicile.

Altération consciente. Ces plans réagissent à la moindre pensée – celle du plan lui-même en l'occurrence. Les voyageurs réaliseront que le paysage change au fil de ce que pense d'eux le plan même. Qu'il devienne avenant ou inhospitalier dépend donc de sa réaction à leur égard.

CARACTÉRISTIQUES ÉLÉMENTAIRES ET ÉNERGÉTIQUES

Le plan Matériel est constitué d'énergies et d'éléments essentiels. Leur dosage dépend principalement de la cosmologie du jeu, mais tous les univers sont bâtis sur une même base. Au sein de la cosmologie de D&D, il existe quatre éléments et deux types d'énergie qui, ensemble, constituent un tout. Les éléments sont la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Dans l'autre catégorie, on trouve les énergies positive et négative.

Le plan Matériel propose un équilibre entre ces éléments et énergies. En effet, tous y sont présents. Certains plans intérieurs, entre autres, sont dominés par un élément ou un type d'énergie particulier. D'autres proposent diverses variantes de ces caractéristiques élémentaires.

Air dominant. Principalement constitués de l'espace, ces plans n'abritent qu'une poignée de roches flottantes ou d'autres éléments. Généralement, l'atmosphère y est respirable, mais il est possible d'y croiser des nuages d'acide ou de gaz toxiques. La gravité d'un plan dominé par l'Air est le plus souvent directionnelle (objective ou subjective) ou inexistante. Les créatures de la Terre s'y sentent mal, car on y trouve peu ou pas de sol naturel. Cependant, elles ne subissent aucun dégât particulier.

Eau dominante. Dans ces plans principalement liquides, les créatures qui ne sont pas en mesure de respirer sous l'eau ou de trouver une poche d'air se noient rapidement (cf. *La noyade*, au chapitre 3 du *Guide du Maître*). Les plans dominés par l'Eau affichent une gravité directionnelle (là encore, objective ou subjective) ou inexistante. Les créatures du Feu s'y sentent très mal à l'aise. Celles qui sont constituées de feu (comme les élémentaires du Feu) y subissent 1d10 points de dégâts par round.

Feu dominant. Ces plans sont constitués de flammes brûlant continuellement sans jamais épuiser leur source de combustible. Les plans dominés par le Feu sont extrêmement hostiles à l'encontre des créatures originaires du plan Matériel, et celles qui ne disposent ni de résistance ni de protection s'y embrasent rapidement. Le bois, le papier, les vêtements et autres matériaux inflammables qui ne sont pas protégés prennent feu quasi instantanément. À ce sujet, ceux qui portent des vêtements inflammables non protégés prennent également feu (cf. *Prendre feu*, au chapitre 3 du *Guide du Maître*). En outre, pour chaque round passé dans un plan dominé par un tel élément, les créatures subissent 3d10 points de dégâts de feu. Les créatures de l'Eau s'y sentent très mal à l'aise. Celles qui sont constituées d'eau (comme les élémentaires de l'Eau) subissent le double des dégâts susmentionnés.

Bien que ces conditions extrêmes vaillent pour le plan élémentaire du Feu, il existe des endroits, comme les mares de laves, les rivières de magma et les sources volcaniques, où les choses sont bien pires. Au sein de la cosmologie de D&D, certaines zones de plans extérieurs sont également dominées par le Feu et elles aussi proposent leurs régions meurtrières.

Terre dominante. Ces plans sont principalement solides. Les voyageurs y arrivant prennent le risque de suffoquer s'ils n'atteignent pas le refuge d'une caverne ou de quelque autre poche d'air (cf. *L'asphyxie* au chapitre 3 du *Guide du Maître*). Pire encore, les individus qui ne sont pas capables de fouir sont ensevelis et doivent se creuser un chemin (1,50 m par tour). Les plans dominés par la Terre disposent généralement d'une gravité directionnelle, qu'elle soit objective ou subjective. Les créatures de l'Air s'y sentent mal car les lieux sont clos et prompts à déclencher des crises de claustrophobie. Mais en dehors de la pénalité de mouvement, elles ne souffrent d'aucun autre dérangement.

Énergie positive dominante. Une abondance de vie caractérise ces plans. Toutefois, cette dominance peut être mineure ou majeure.

Un plan minoritairement dominé par l'énergie positive affiche de violentes explosions de vie sous toutes leurs formes. Les couleurs y sont plus vives, les foyers plus chauds, les bruits plus forts et les sensations bien plus intenses, tout cela en raison de la présence d'énergie positive qui tourbillonne dans tout le plan. Tous les individus situés dans un plan minoritairement dominé par l'énergie positive bénéficient du pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 2 tant qu'ils y demeurent.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie positive vont plus loin encore. Ainsi, toute créature située dans un tel plan doit réussir un jet de Vigueur (DD 15), sans quoi l'éclat de son environnement l'aveugle pendant 10 rounds. Le simple fait de se trouver dans le plan en question confère le pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 5. En outre, les créatures disposant de leur maximum de points de vie gagnent 5 points de vie temporaires par round. Ceux-ci disparaissent 1d20 rounds après que la créature ait quitté le plan ainsi majoritairement dominé par l'énergie positive. Cependant, toute créature doit effectuer un jet de Vigueur (DD 20) par round durant lequel ses points de vie temporaires dépassent son total normal de points de vie. Si elle le rate, elle explose en un souffle d'énergie et périt du même coup.

Avec le sort *protection contre l'énergie positive*, une créature ne bénéficie pas du pouvoir extraordinaire de guérison accélérée, ne risque pas d'être aveuglée et ne gagne pas de points de vie temporaires dans un tel plan.

Énergie négative dominante. Ces plans sont de vastes étendues désolées aspirant la vie des voyageurs qui les parcourent. Le plus souvent, ce sont des lieux déserts, hantés, privés de couleurs et balayés par des vents soufflant les plaintes de ceux qui y ont perdu la vie. Ces plans peuvent également afficher une domination d'énergie négative mineure ou majeure. Dans un

plan minoritairement dominé par l'énergie négative, les créatures vivantes subissent 1d6 points de dégâts par round. Leur dernier point de vie perdu, elles tombent en poussière.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie négative sont plus rigoureux encore. Chaque round, les créatures s'y trouvant doivent réussir un jet de Vigueur (DD 25) ou gagner un niveau négatif. Une créature dont les niveaux négatifs égalent les niveaux ou DV actuels meurt et devient une âme-en-peine.

Dans de tels plans, le sort *protection contre l'énergie négative* immunise le voyageur contre les dégâts et la perte d'énergie.

CARACTÉRISTIQUES D'ALIGNEMENT

Certains plans, en particulier les plans divins, disposent d'un alignement, tout comme les personnages. La plupart des habitants de ces plans, y compris les puissantes créatures telles que les dieux, sont de ce même alignement. En outre, les créatures d'un alignement contraire à celui du plan éprouvent les pires difficultés à traiter avec les autochtones et leur environnement.

Expliquer l'alignement d'un plan revient à chercher une réponse à la question suivante : qui, de l'œuf ou de la poule, apparut le premier ? Certains plans sont prédisposés envers un alignement précis, ce qui explique que les créatures partageant des convictions communes s'y installent. Cela alimente davantage la prédisposition de ce plan, puis la tendance ne fait que se confirmer. Au sein de la cosmologie de D&D, tous les plans extérieurs, à l'exception d'un seul, font montre de dispositions envers certains alignements. Cependant, il ne doit pas nécessairement en être de même pour les plans que vous créez à l'attention de vos propres divinités.

L'alignement d'un plan influence les échanges sociaux qui s'y déroulent. Ainsi, les personnages dont l'alignement diffère de celui de l'ensemble des autochtones risquent d'y avoir la vie dure.

Les caractéristiques d'alignement sont constituées de plusieurs composantes. Viennent d'abord la morale (Bien ou Mal) et l'éthique (Loi ou Chaos). Un plan peut donc disposer d'un genre moral, d'un genre éthique, ou des deux. Ensuite, l'élément moral ou éthique peut être modéré ou intense.

Bien/Mal. Ces plans ont choisi leur camp dans la bataille qui oppose le Bien et le Mal. Un univers où s'affrontent régulièrement anges et diables dispose certainement de plans bons et d'autres mauvais.

Loi/Chaos. La lutte entre la Loi et le Chaos prévaut pour ces plans. Une cosmologie au sein de laquelle s'opposent des armées de diables et des hordes de démons dispose assurément de plans loyaux et d'autres chaotiques.

Souvent, comme précisé ci-dessus, la caractéristique d'alignement d'un plan propose deux composantes : l'une morale et l'autre éthique. Il existe donc, par exemple, des plans loyaux bons et des plans chaotiques mauvais. En revanche, il n'existe ni de plans « bons mauvais » (ce qui opposerait deux composantes morales) ni de plans « loyaux chaotiques » (ce qui opposerait deux composantes éthiques).

Chaque composante de l'alignement est affublée d'un registre, intense ou modéré, qui décrit la puissance de cet alignement au sein du plan. Ainsi, un plan peut, par exemple, afficher les caractéristiques suivantes : Bien/modéré, Chaos/intense.

Alignement modéré. Les créatures possédant un alignement opposé à celui du plan sont victimes d'un malus de circonstances de –2 aux jets relevant du Charisme. Par exemple, un personnage mauvais situé dans un plan modérément bon aura sans doute du mal à se faire entendre auprès des autochtones. Dans le cadre de cet exemple, peu importe qu'il soit loyal, neutre ou chaotique, mais il est capital de savoir s'il est bon, neutre ou mauvais.

Alignement intense. Les créatures possédant un alignement différent de celui du plan sont victimes du même malus de circonstances de –2 (cf. ci-dessus). En d'autres termes, les personnages neutres subissent également cette pénalité. Ainsi, dans le cadre d'un plan Bien/intense, Loi/intense, les créatures dotées d'un aspect neutre d'alignement doivent tenir compte du malus (cela vaut également pour les personnages mauvais ou chaotiques).

En outre, le champ d'application du malus de circonstances s'élargit grandement dans les plans possédant un alignement intense. En effet, le malus de –2 s'applique aux jets relevant de l'Intelligence, de la Sagesse et du Charisme. Considérez que le plan en personne s'élève contre votre personnage.

Les malus dus aux composantes éthique et morale s'ajoutent. Par conséquent, un personnage neutre mauvais situé dans un plan modérément bon et intensément chaotique serait victime des malus suivants : –2 aux jets relevant du Charisme (Bien/modéré), et –2 aux jets relevant de l'Intelligence, de la Sagesse et du Charisme (Chaos/intense). La pénalité s'élèverait donc dans ce cas à un malus de circonstances de –4 aux jets relevant du Charisme, et à un malus de circonstances de –2 aux jets relevant de l'Intelligence et de la Sagesse.

Alignement neutre. Dans le cas d'un plan modérément neutre, nul n'est victime du moindre malus de circonstances. Ce genre de plan risque fort de devenir le lieu de rencontre d'individus aux alignements variés, ou bien l'enjeu d'un conflit extraplanaire.

Un plan intensément neutre s'oppose au Bien, au Mal, à la Loi et au Chaos. Un tel plan s'attache davantage à l'équilibre des alignements qu'aux points de vue divers et variés. Toute créature qui n'est pas neutre est victime d'un malus de circonstances de –2 dans un tel plan. Ce malus peut s'appliquer par deux fois (une fois pour Loi/Chaos et une fois pour Bien/Mal). Ainsi, les personnages neutres bons, neutres mauvais, loyaux neutres et chaotiques neutres sont victimes d'un malus de circonstances de –2. De leur côté, les personnages loyaux bons, chaotiques bons, chaotiques mauvais et loyaux mauvais sont victimes d'un malus de –4.

Les plans Matériels sont généralement modérément neutres, ce qui explique qu'ils abritent de vastes concentrations de Bien, de Mal, de Loi et de Chaos en certaines contrées. Souvent, cela fait du plan Matériel un véritable champ de bataille pour les différents plans et leurs habitants, qui tentent parfois de modifier l'alignement même du plan Matériel.

CARACTÉRISTIQUES MAGIQUES

La caractéristique magique d'un plan traite de sa gestion des sorts et des pouvoirs surnaturels. Elle décrit donc le fonctionnement de la magie en comparaison de celui du plan Matériel. Certaines régions d'un plan (comme celles qui se trouvent sous le contrôle d'un dieu) peuvent parfaitement abriter des poches au sein desquelles la magie opère différemment.

Magie normale. Cela signifie que tous les sorts et pouvoirs surnaturels fonctionnent normalement.

Magie morte. Ces plans n'abritent aucune énergie magique. Un tel plan fonctionne sur le même principe qu'une *zone d'antimagie*. Les sorts de divination sont incapables de déceler les sujets se trouvant dans une zone semblable, et un utilisateur de

magie ne saurait employer une *téléportation* ou quelque autre sort pour y entrer ou bien en sortir. L'exception qui confirme la règle est représentée par les portails planaires. En effet, ceux-ci fonctionnent normalement. Les jeteurs de sorts qui se trouvent dans un plan de magie morte sont pris de malaises et de migraines légères.

Magie sauvage. Dans les plans affichant la caractéristique de magie sauvage, les sorts et pouvoirs magiques fonctionnent différemment, parfois dangereusement. Ainsi, tout sort ou pouvoir magique utilisé dans un tel plan a une chance d'aller de travers. Le personnage doit réussir un jet de lanceur de sorts (DD 15 + niveau du sort lancé) pour que l'enchantement prenne effet normalement. En ce qui concerne les pouvoirs magiques, utilisez le niveau de lanceur de sorts pour déterminer le DD et le niveau ou les DV de la créature pour effectuer le jet de niveau.

En cas d'échec, il se produit un phénomène étrange. Lorsque l'on crée un plan où règne la magie sauvage, on doit fixer en quoi les sorts et pouvoirs magiques sont pervertis.

Sur la colonne de droite de cette page figure un exemple de table de magie sauvage.

Enfin, les plans frappés de magie sauvage apportent parfois des modifications supplémentaires aux jets de lanceur de sorts, selon l'école ou le registre du sort (ajoutant, par exemple, +4 au DD des sorts de Nécromancie, ou –2 au DD des sorts du Bien).

Magie affaiblie. Il est plus difficile de lancer certains sorts et pouvoirs magiques dans ces plans, en grande partie parce que la nature même de ces derniers entrave le bon fonctionnement de la magie. Ainsi, bien qu'il soit possible de lancer une *boule de feu* dans le plan élémentaire de l'Eau, cela est compliqué en raison de l'opposition existant entre le sort et cette dimension.

Lorsque vous créez un plan doté de la caractéristique de magie affaiblie, dressez la liste de tous les sorts affectés. Ce genre de plan risque fort d'annuler les sorts selon leur école, leur branche, leur registre ou leur niveau. Un sort est rarement affaibli à l'échelle d'un plan, mais ces effets peuvent être réduits, voire annulés, dans un demi-plan ou dans le royaume d'un dieu.

Pour jeter un sort affaibli, le personnage doit effectuer un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le sort ne fonctionne pas mais est tout de même perdu. En cas de réussite, il œuvre normalement.

Magie renforcée. Dans ces plans, certains sorts et pouvoirs magiques affichent davantage de puissance que dans le plan Matériel.

Lorsque vous créez un plan doté de la caractéristique de magie renforcée, dressez la liste de tous les sorts affectés. Comme dans le cas des plans à la magie affaiblie, cette liste est basée sur l'école, la branche, le registre et le niveau des sorts.

Les autochtones d'un plan bénéficiant d'une magie renforcée sont parfaitement au courant des sorts et pouvoirs magiques concernés, mais les voyageurs planaires le découvriront par eux-mêmes.

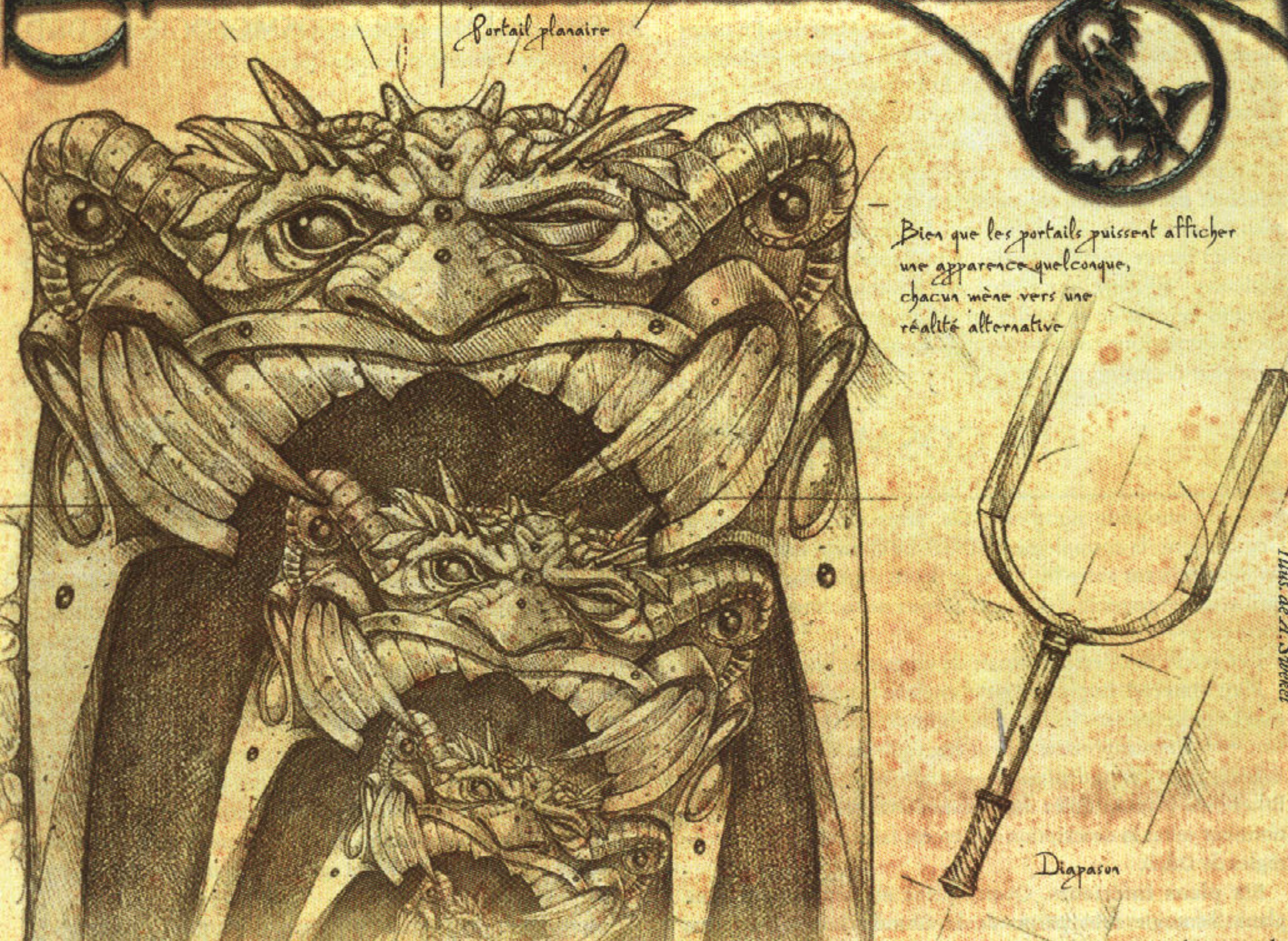
Quand un sort est renforcé, il est possible de lui appliquer certains dons métamagiques sans modifier son niveau ou son temps d'incantation. On considère que les jeteurs de sorts originaires de ce plan bénéficient du don en question en ce qui concerne ces sorts. Par contre, ils doivent l'acquérir par les voies normales s'ils souhaitent l'utiliser dans d'autres plans.

Par exemple, les sorts relevant du registre du feu bénéficient automatiquement des dons Extension de portée et Quintessence des sorts dans le plan élémentaire du Feu. Les magiciens et les ensorceleurs sont donc capables d'y préparer des versions plus puissantes de leurs sorts de feu, même s'ils ne possèdent pas les dons susmentionnés, sans en modifier le niveau.

Magie limitée. Ces plans n'autorisent l'utilisation que de sorts et pouvoirs magiques issus d'une école, d'une branche, d'un registre ou d'un niveau précis. Les autres sorts et pouvoirs magiques ne fonctionnent tout simplement pas. À leur égard, le plan œuvre comme si la magie morte y régnait.

TABLE 1–1 : CONSÉQUENCES DE LA MAGIE SAUVAGE

1d100	Conséquences
01–19	Le sort est renvoyé au lanceur et prend effet normalement. S'il ne peut affecter le lanceur, il échoue simplement.
20–23	Une fosse circulaire de 4,50 mètres de diamètre s'ouvre sous les pieds du lanceur. Elle fait 3 mètres de profondeur par niveau de celui-ci.
24–27	Le sort échoue, mais la ou les cibles sont criblées d'une pluie de petits objets (fleurs, fruits pourris, etc.) qui disparaissent en les touchant. L'averse dure 1 round. Pendant ce temps, les protagonistes sont aveuglés et doivent effectuer un jet de Concentration (DD 15 + niveau du sort) s'ils souhaitent jeter un sort.
28–31	Le sort affecte une cible ou une zone d'effet choisie au hasard. Le MD doit choisir une cible située dans la portée du sort, ou resituer le point d'origine du sort dans la limite de sa portée. Pour déterminer la direction dans laquelle est déplacé le point d'origine, lancez 1d8 sur la table des projectiles à impact, page 138 du *Manuel des Joueurs*. Pour déterminer la distance parcourue, lancez 3d6. Multipliez le résultat par 1,50 m pour les sorts à portée courte, par 6 mètres pour les sorts à portée moyenne et par 24 mètres pour les sorts à portée longue.
32–35	Le sort fonctionne normalement et les composantes matérielles sont intactes. En outre, il reste présent à l'esprit du jeteur de sorts (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.
36–39	Le sort ne fonctionne pas, mais toutes les créatures (amies et ennemies) situées à moins de 9 mètres du jeteur de sorts bénéficient des effets d'une *guérison suprême*.
40–43	Le sort ne fonctionne pas, mais un *silence* et des *ténèbres profondes* recouvrent une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 2d4 rounds.
44–47	Le sort ne fonctionne pas, mais une *inversion de la gravité* recouvre une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 1 round.
48–51	Le sort fonctionne, mais des couleurs chatoyantes dansent autour du personnage pendant 1d4 rounds. Considérez qu'il s'agit là d'une *poussière scintillante* affichant un DD de sauvegarde de 10 + le niveau du sort jeté.
52–59	Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Toute composante matérielle utilisée est gâchée. Il en va de même pour le sort et les éventuelles charges d'un objet magique.
60–71	Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Les composantes matérielles utilisées sont intactes et le sort reste dans l'esprit du personnage (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.
72–98	Le sort fonctionne normalement.
99–100	Le sort fonctionne bien mieux que prévu. Les jets de sauvegarde effectués contre ce sort sont victimes d'un malus de –2 et il affiche l'effet maximal possible, comme s'il se trouvait sous l'influence du don de Quintessence des sorts. Si le personnage a déjà tiré la quintessence de son sort, ce résultat n'a pas d'autre conséquence.



Bien qu'un plan puisse s'étendre à l'infini, il n'est jamais seul et isolé. Il existe des myriades de plans distincts les uns des autres, et cependant, deux univers indépendants peuvent parfaitement être reliés par quelque région frontalière embrumée, l'entrée d'un temple vénérable ou encore de puissants sorts magiques. Que vous exploitiez la Grande Roue (c'est-à-dire la cosmologie de D&D) ou que votre campagne soit dotée de sa propre cosmologie, il est important de savoir comment sont reliés deux plans.

Les liens unissant les plans doivent être abordés par deux fois : une première fois lorsque le maître du donjon définit la cosmologie et décide de la position de chaque plan par rapport aux autres, puis une autre fois lorsque les personnages entament des expéditions extraplanaires. Nous allons donc aborder chacun de ces deux aspects.

ÉCHANGES PLANAIRES

Par définition, qu'il s'agisse de mondes plats, de strates superposées ou de sphères perdues dans l'espace, les plans sont des étendues infinies ou quasi infinies. Dans ce cas, comment sont-ils à même d'interagir ?

Usons de métaphore. Imaginez les divers plans flottant les uns aux côtés des autres dans un espace tridimensionnel. Ils ne sont ni « au-dessus » ni « au-dessous » les uns des autres, mais les conventions veulent que les plans du Bien soient les plans « supérieurs » et que les plans du Mal soient les plans « inférieurs ». En ce qui concerne la cosmologie, il est important de déterminer si deux plans donnés sont séparés, adjacents ou coexistants.

Les plans séparés. Deux plans séparés ne se chevauchent ni n'entretiennent de lien direct. Chacun est semblable à une planète suivant une orbite différente de l'autre. Par exemple, un plan extérieur n'a aucun lien direct avec le plan Matériel. Tous deux sont séparés, et pour passer de l'un à l'autre, il est nécessaire d'effectuer un transit par le plan Astral.

Les plans limitrophes ou adjacents. Les plans reliés en certains points sont limitrophes. Dites-vous qu'ils se touchent tout simplement. Ainsi, là où ils sont en contact, tout voyageur peut quitter une réalité pour entrer dans une autre. Le plan Astral est adjacent à la plupart des autres plans ; il se trouve à côté de ceux-ci et il est donc possible d'y entrer en de nombreux endroits.

Les plans coexistants. S'il est possible de créer en n'importe quel endroit un lien entre deux plans, ceux-ci sont coexistants. Ils se chevauchent donc totalement. On atteint un plan coexistant depuis n'importe quel point du plan de départ. Du reste, lorsqu'on se rend dans un tel plan, il est généralement possible de voir ou d'affecter le plan avec lequel il coexiste. Le plan Éthéré est coexistant avec le plan Matériel. D'ailleurs, les habitants du plan Éthéré voient

parfaitement ce qui se déroule dans le plan Matériel. En usant de magie, les habitants du plan Matériel peuvent également voir ce qui se passe dans le plan Éthéré et même affecter ce dernier (ainsi, *détection de l'invisibilité* et *projectile magique* affectent tous deux le plan Éthéré).

Un plan peut à la fois être adjacent et coexistant. Le plan de l'Ombre, par exemple, est coexistant parce qu'il chevauche le plan Matériel et qu'on peut y accéder depuis n'importe quel endroit (encore faut-il posséder le bon sort ou pouvoir). Il est également adjacent parce qu'il est possible d'y pénétrer en certains lieux et de se rendre en d'étranges royaumes situés à l'écart des régions coexistantes avec le plan Matériel (cf. carte de la page ci-contre).

LA COSMOLOGIE DE D&D

Afin de poursuivre notre exemple, nous vous présentons la Grande Roue, la cosmologie de D&D. La Grande Roue montre les liens existant entre les plans et décrit un maillage planaire qu'il vous est possible d'exploiter si vous ne souhaitez pas bâtir votre propre cosmologie.

La Grande Roue est constituée de vingt-sept plans :

Plan Matériel. Le plan Matériel englobe le monde de la Tærre et celui présenté dans les livres de règles de D&D. Certains plans Matériels alternatifs existent peut-être également.

Trois plans transitoires. La Grande Roue dispose du plan Éthéré, du plan Astral et du plan de l'Ombre. Ces plans fonctionnent selon la description qui en est faite dans les livres de règles de D&D.

Six plans intérieurs. Quatre plans élémentaires et deux plans d'énergie font partie de la Grande Roue. Les plans élémentaires sont les suivants : le Feu, l'Air, la Terre et l'Eau. De leur côté, les plans d'énergie symbolisent l'énergie positive et l'énergie négative.

Dix-sept plans extérieurs. Ces plans dotés d'un alignement abritent les divers Extérieurs et autres divinités, et ils disposent le plus souvent de différents niveaux (ou strates).

- Domaines Héroïques d'Ysgard
- Chaos Tourbillonnant des Limbes
- Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium
- Strates Infinies des Abysses
- Profondeurs Tartaréennes de Carcères
- Lande Grise d'Hadès
- Morne Éternité de Géhenne
- Neuf Enfers de Baator
- Champ de Bataille Infernal d'Achéron
- Nirvana des Rouages de Méchanus
- Royaumes Pacifiques d'Arcadie
- Sept Paradis Ascendants de Céleste
- Paradis Jumeaux de Bytopie
- Champs Bénis de l'Élysée
- Étendues Sauvages des Terres des Bêtes
- Clairières Olympiennes d'Arborée
- Domaine Concordant des Terres Extérieures

Demi-plans. Enfin, la cosmologie renferme autant de demi-plans que nécessaire.

AGENCEMENT DE LA COSMOLOGIE DE D&D

Voici à quoi ressemble la cosmologie de D&D :

- Le plan Matériel en occupe le centre.
- Le plan de l'Ombre et le plan Éthéré coexistent avec le plan Matériel. Tous les plans, y compris le plan Éthéré et le plan de l'Ombre, coexistent avec le plan Astral, qui enveloppe l'ensemble de la cosmologie tel un nuage.
- Les six plans intérieurs encerclent le plan Matériel. Ils sont séparés de celui-ci, mais également les uns des autres (aucun lien ne les unit). Bien entendu, ils coexistent avec le plan Astral. Chacun des plans intérieurs affiche une caractéristique élémentaire ou énergétique.
- Les plans extérieurs sont disposés tels une grande roue autour du plan Matériel. Chacun est adjacent à ses deux voisins, mais séparé des autres. L'exception qui confirme la règle est le Domaine Concordant des Terres Extérieures, qui est adjacent à tous les plans extérieurs et donc le principal lieu de négociations entre les Extérieurs.

  Les plans extérieurs coexistent avec le plan Astral. Ils sont séparés du plan Éthéré et du plan de l'Ombre, ce qui explique que certains sorts y produisent peu ou pas d'effet. Les plans extérieurs sont constitués de différents niveaux (ou strates) apparentés et on accède généralement à un plan par son niveau supérieur. Les plans d'alignement bon, également appelés plans célestes, sont reliés entre eux par le cours de l'Océan. De leur côté, les plans d'alignement mauvais, les plans infernaux, sont traversés par le Styx (cf. *Voies planaires*, page 21).
- Enfin, il existe un grand nombre de demi-plans finis. Les conduits, portails et vortex sont également monnaie courante.

CRÉATION DE VOTRE COSMOLOGIE

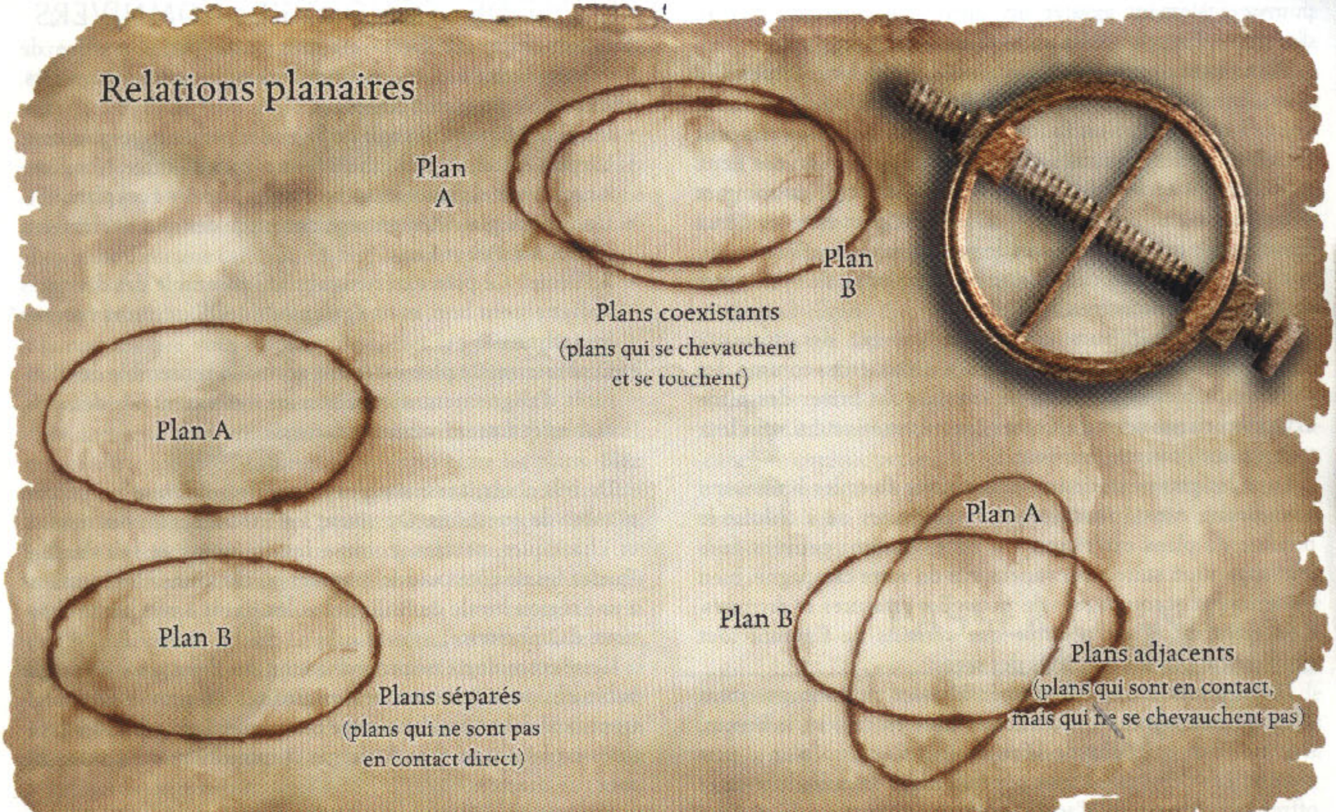
Les plans disposent de caractéristiques et de liens, que vous déterminez comme bon vous semble. Ainsi, en exploitant les caractéristiques planaires décrites au chapitre 1, vous pouvez parfaitement bâtir vos plans et votre cosmologie.

La cosmologie que vous créez doit répondre aux besoins de votre campagne. Voici une liste d'éléments dont a besoin une cosmologie classique de D&D :

- Un lieu où vivent les dieux.
- Un lieu d'où sont originaires les fiélons.
- Un lieu d'où sont originaires les célestes.
- Un lieu d'où sont originaires les élémentaires.
- Un moyen de passer d'un plan à un autre.
- Le fonctionnement de sorts exploitant le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre.

Bien entendu, aucune de ces conditions n'est obligatoire. Vous pouvez parfaitement mener une campagne au sein de laquelle les dieux n'existent pas, sont inatteignables ou dénués de royaume planaire. Rien ne vous empêche également de partir du principe que les fiélons et les célestes viennent du même endroit, ou encore que tous les élémentaires sont originaires du même maelström. Enfin, vous pouvez également vous débarrasser des plans transitoires de votre choix.

Votre cosmologie doit être le reflet des besoins de votre campagne. Si vous désirez accentuer la lutte entre le Bien et le



Mal, vous avez tout intérêt à créer des plans dotés de tels alignements. De même, si vous souhaitez mettre en place un conflit de taille entre l'organisation et la liberté, nous vous recommandons de créer des plans loyaux et d'autres chaotiques. Vous pouvez créer, ajouter ou ôter les plans de votre choix. Si vous avez besoin d'un cinquième plan élémentaire (du Froid, du Bois, voire du Vide), n'hésitez pas à retoucher votre cosmologie.

LES PLANS DONT VOUS AVEZ BESOIN

Lorsque vous créez votre cosmologie, vous disposez d'une grande liberté de manœuvre. Vous pouvez ajouter de nouveaux plans, en modifier d'autres et retirer ceux qui ne vous conviennent pas. Parmi les cinq types de plans, voici les différentes alternatives :

Plan Matériel. Il s'agit là de la base de votre campagne. À moins que vous ne conceviez une cosmologie totalement inhabituelle (ce qui peut constituer une expérience enrichissante), le plan Matériel abrite le monde d'origine des personnages joueurs. Les joueurs ont des connaissances sur l'ordre des choses qu'il leur est possible d'exploiter dans un plan Matériel.

Il est possible de créer différents types de plans Matériels. D'ailleurs, une telle entreprise est un défi de choix pour un maître du donjon expérimenté. Après tout, nombre de caractéristiques planaires sont établies en comparaison de celles du plan Matériel. Ainsi, en modifiant le plan Matériel, c'est à l'ensemble de la cosmologie que vous vous attaquez. Si les choses prennent une tournure radicalement différente dans le plan Matériel de votre création, les personnages doivent être au fait des propriétés de leur plan d'origine. Par exemple, s'il est possible d'atteindre les Abysses en entreprenant une balade de trois jours vers l'ouest suite à une pleine lune, les habitants de ce malheureux plan Matériel le sauront probablement.

Plans transitoires. Nombre des sorts, objets et monstres des livres de règles de D&D dépendent du plan Astral, du plan Éthéré ou du plan de l'Ombre. Le simple fait de vous débarrasser de tout ou partie de ces plans vous prive également de certains sorts. Le chapitre 5 précise ce qui arrive lorsque des plans transitoires n'existent pas.

À l'inverse, peut-être souhaiterez-vous ajouter un nouveau plan transitoire, comme le plan des Miroirs (décrit dans l'appendice). Cela ouvre les portes de nouvelles aventures, dévoile de nouvelles créatures et propose des sorts inédits.

Plans intérieurs. Il s'agit des fondations de votre cosmologie. Les éléments et énergies sont des substances brutes, insensibles et meurtrières pour les mortels qui croisent leur chemin. Les plans intérieurs sont assurément plus hostiles que l'ensemble des autres plans.

Malgré leur caractère essentiel, rien ne vous oblige à les inclure au sein de votre cosmologie. Le fait qu'il n'y ait pas de plan élémentaire de l'Air ne prive pas votre plan Matériel d'air ; les personnages n'ont donc pas de mal à respirer. De même, inutile de vous débarrasser des absorptions d'énergie et autres morts-vivants si vous ne tenez pas compte du plan d'énergie négative.

Au sein de la cosmologie de D&D, les plans intérieurs sont constitués de quatre plans élémentaires et de deux plans d'énergie. Le chapitre 6 traite des conséquences de la disparition de tout ou partie de ces plans au sein d'une cosmologie. Vous

pouvez également ajouter un autre plan intérieur. À titre d'exemple, l'appendice décrit le plan élémentaire du Bois.

Plans extérieurs. Ces plans accueillent habituellement les dieux, mais aussi les âmes des défunts. Toutefois, rien ne les oblige à remplir l'un ou l'autre de ces rôles. Les dieux résident peut-être en des royaumes plus éloignés, ou bien en des lieux difficilement accessibles depuis le plan Matériel (au sommet d'une montagne par exemple). D'ailleurs, peut-être les dieux n'existent-ils même pas au sein de votre campagne. Dans ce cas, vos prêtres vénèrent des idéaux (alignements), des préceptes abstraits et des domaines de sorts.

Les plans extérieurs abritent également des animaux (célestes et fiélons), ainsi que des Extérieurs comme les archons, diables et démons. Le fait de vous priver des plans extérieurs risque donc d'éliminer ces créatures, sauf si vous leur trouvez une nouvelle demeure.

Dans les plans extérieurs, vous pouvez fixer les limites qui vous siéent. Ainsi, n'hésitez pas à augmenter ou à réduire le nombre de plans extérieurs. Du reste, certains peuvent faire leur apparition suite aux événements de votre campagne, bien évidemment accompagnés de nouvelles créatures et divinités. Cela étant dit, il est possible que certains ne figurent tout simplement pas sur les cartes des sages.

Demi-plans. Il s'agit des dimensions les moins importantes de votre campagne. Si votre cosmologie en ressent le besoin, rien ne vous empêche de faire de l'un d'eux un plan à part entière. Les demi-plans sont généralement de taille limitée et offrent peu de points d'accès, aussi constituent-ils de parfaits décors d'aventures. Affublez-les de caractéristiques planaires à votre convenance.

Les demi-plans constituent le théâtre d'événements qui ne doivent pas se dérouler ailleurs, comme dans le plan Matériel. Ainsi, un demi-plan peut renfermer la gigantesque étude d'un magicien, la prison d'un prince démon oublié et courroucé, ou un petit empire de morts-vivants scellé depuis des générations.

EXEMPLE DE COSMOLOGIE : L'OMNIVERS

La cosmologie de D&D est très vaste car elle offre de nombreuses possibilités. À titre d'exemple, voici l'Omnivers, une cosmologie moins complexe.

- Un plan Matériel. Il s'agit du foyer des personnages joueurs.
- Un plan Astral, un plan Éthéré et un plan de l'Ombre. Nous voulons pouvoir exploiter les sorts et objets associés à ces plans.
- Un unique plan élémentaire, constitué des quatre éléments (Terre, Air, Feu et Eau).
- Brilleciel. Ce plan extérieur abrite l'ensemble des divinités d'alignement bon, mais également des Extérieurs comme les archons.
- Ombreterre. Ce plan extérieur accueille l'ensemble des divinités d'alignement mauvais, mais également les démons, diables et autres Extérieurs mauvais.

De tels choix, aussi simples soient-ils, soulèvent un certain nombre de questions. Où vivent les Extérieurs loyaux neutres et chaotiques neutres, comme les formiens et les slaads ? Laissez-les de côté pour le moment ou cantonnez les formiens à une région loyale de Brilleciel et les slaads à une partie chaotique d'Ombreterre.

Cette cosmologie ne propose aucun des deux plans d'énergie habituels, aussi les créatures originaires de ceux-ci n'apparaîtront sans doute pas dans votre campagne. Par contre, les créatures exploitant un type d'énergie, comme les morts-vivants, ne sont pas affectées.

L'unique plan élémentaire explique que les éléments s'affrontent continuellement dans leur plan d'origine. Ainsi, tout voyageur traversant le plan élémentaire devra s'attendre à des changements aussi rapides qu'inattendus.

Attribuez à chaque plan les caractéristiques planaires de votre choix. Disons que chaque région du plan élémentaire de l'Omnivers est dominée par un élément précis. Brilleciel est modérément bon et Ombreterre est modérément mauvais. Les autochtones neutres n'en sont donc pas victimes.

CHAMBOULEMENT DE LA COSMOLOGIE

Si votre campagne s'en tient à la cosmologie de D&D, peut-être souhaiterez-vous à un moment ou un autre procéder à une réorganisation planaire.

Songez néanmoins en quoi cela va toucher les joueurs. Si les PJ s'intéressent de près aux plans, les changements les concernant directement devront être minimisés ou débattus au sein du groupe de joueurs. En effet, un personnage possédant une forteresse dans les Terres Extérieures sera certainement déçu d'apprendre que ce plan n'existe plus – ou qu'il a sombré dans les Abysses, perdant au passage tout son intérêt. Un personnage vénérant une divinité du panthéon nordique sera troublé ou mécontent d'apprendre que ce dernier a soudainement été remplacé par les dieux grecs ; le culte de Zeus est bien différent de celui d'Odin.

Avant de réaliser votre chamboulement planaire, évaluez avec grand soin ce qui risque d'affecter directement vos personnages joueurs. À ce sujet, voici quelques conseils :

- **En douce.** Tout est modifié au beau milieu d'une nuit. Au tout début de la partie suivante, expliquez à vos joueurs ce qui a changé. Cette technique convient à merveille si vous ne modifiez que légèrement les plans, de manière à ne pas affecter directement les personnages joueurs.
- **En force.** Cette approche se rapporte à des personnages de haut niveau. Lancez l'invasion d'un panthéon de demi-dieux ou entamez une quête visant à mettre la main sur un artefact capable de modifier la cosmologie. Ou peut-être un dieu du Mal cherche-t-il à refaire le cosmos à son image ? Les personnages sauveront l'univers, mais profitez-en tout de même pour modifier la cosmologie de la campagne si vous le désirez. Cette technique est parfaite lorsque les changements apportés sont radicaux.
- **À l'amiable.** Cette méthode convient à des joueurs expérimentés. Proposez vos changements et laissez les joueurs les amender. Permettez-leur de contribuer à la réorganisation planaire et créez ensemble le monde qui se trouve au-delà du plan Matériel. Vos joueurs auront certainement de brillantes idées et s'intéresseront davantage à une cosmologie qu'ils ont en partie bâtie. Le dernier mot vous reviendra toujours, mais les joueurs saisiront ainsi mieux le fonctionnement des plans à la création desquels ils ont participé.

L'écoulement du temps est normal dans les plans Matériel, extérieurs, Éthéré et de l'Ombre. Dans les plans Astral et élémentaire, le passage du temps est immuable au regard de la respiration, de la faim et du sommeil. Le plan Astral n'affiche aucune gravité alors que le plan élémentaire propose une pesanteur directionnelle objective. Pour davantage de simplicité, admettons que les plans transitoires de l'Omnivers sont semblables à ceux de la cosmologie de D&D et que les autres ne disposent d'aucune caractéristique planaire spéciale.

Agencement de l'Omnivers

Maintenant que vous disposez de toutes les pièces du puzzle, comment reconstituer ce dernier ? Il est manifestement temps d'aborder les liens existant entre les plans.

Le meilleur point de départ est certainement le plan Astral, dont l'existence vise à faciliter les voyages entre les plans. Bien sûr, votre cosmologie peut s'en passer, sachant que le plan Éthéré et le plan de l'Ombre peuvent également jouer ce rôle, même s'ils fonctionnent sur un principe différent.

Dans le cas de l'Omnivers, nos plans se trouvent au sein du plan Astral. Voyez ce dernier comme un vaste océan au sein duquel s'élèvent les plans. Le plan Matériel se trouve au centre, chevauché par le plan Éthéré et le plan de l'Ombre. Brilleciel se trouve au-dessus et d'Ombreterre en dessous (bien qu'on puisse également les disposer aux côtés du plan Matériel). Le plan élémentaire borde le plan Matériel et ses voisins coexistants tel les anneaux de Saturne.

Maintenant que vous voyez à quoi ressemble la disposition des plans, relions-les. Depuis le plan Astral, qui coexiste avec tous les plans, on peut se rendre n'importe où. Certains sorts et portails mènent peut-être de Brilleciel ou d'Ombreterre au plan Matériel. Cependant, aucun ne conduit directement de Brilleciel à Ombreterre et *vice versa*. Le plan Matériel est donc le lieu de rassemblement privilégié des créatures originaires des plans extérieurs.

Le plan élémentaire est-il relié au plan Éthéré et au plan de l'Ombre ? Qu'en est-il de Brilleciel et d'Ombreterre ? Dans le cadre de cet exemple, disons que les autres plans disposent de leur propre plan Éthéré, distinct de celui du plan Matériel. Le plan de l'Ombre est assurément relié à tous les autres plans, mais il est nécessaire de braver les dangers des ombres profondes pour découvrir les points de passage.

L'Omnivers est donc agencé selon le diagramme figurant à la page suivante.

L'Omnivers vous offre une organisation rudimentaire des plans, suffisante pour exploiter le contenu des livres de règles de D&D. Cette cosmologie reflète le schisme opposant le Bien au Mal, mais elle ne tient pas compte du conflit entre la Loi et le Chaos. De son côté, le plan élémentaire est un champ de bataille permanent sur lequel s'affrontent des forces inhumaines. Les voyageurs planaires se rendront certainement plus souvent à Brilleciel et Ombreterre, mais rien n'empêche certains mages de conclure quelque pacte avec les divers seigneurs élémentaires.

Nous venons donc de vous livrer un exemple de construction d'une cosmologie. L'appendice de cet ouvrage renferme d'autres exemples.

PASSER D'UN PLAN À UN AUTRE

Les plans peuvent être reliés les uns aux autres de centaines de manières différentes, mais certaines sont uniques. Trois grandes catégories de liens unissent les plans : les frontières, les sorts et les portails magiques.

FRONTIÈRES

Les frontières permettent de passer d'un plan à un autre sans même qu'on s'en aperçoive. Les voyageurs n'auront pas même le sentiment de traverser la frontière et se retrouveront pourtant dans une nouvelle dimension. De telles frontières prennent l'allure de chapes de ténèbres, de bancs de brume ou de pluies torrentielles. Parfois, un plan laisse la place à un autre de façon si progressive qu'il est impossible de dire où se situe précisément la région frontalière les séparant.

LES COULISSES DE D&D : L'INAUGURATION DE VOTRE COSMOLOGIE

Le simple fait de créer votre cosmologie vous offre la possibilité de personnaliser votre univers selon les besoins de votre campagne. Présentez-en les éléments de votre choix aux joueurs.

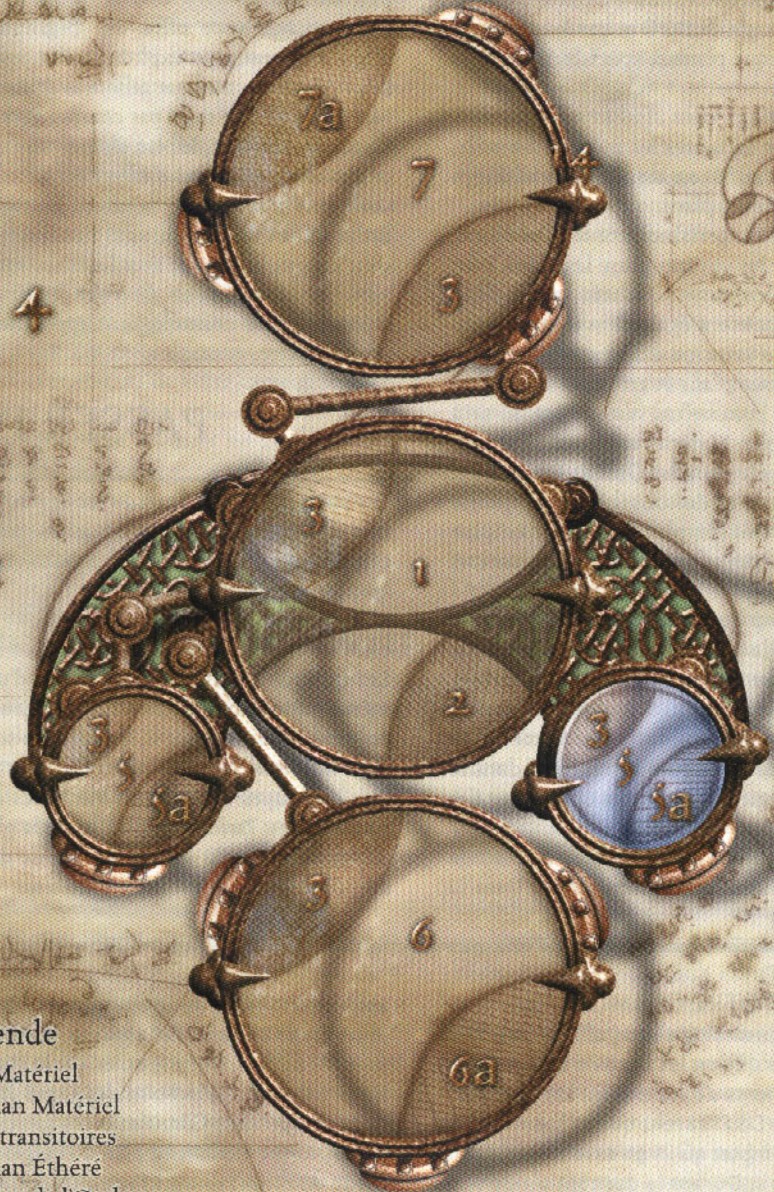
La plupart des joueurs de D&D savent que la cosmologie a la forme d'une roue, sans compter qu'ils en savent long sur les plans extérieurs et intérieurs. Durant la conception de votre cosmologie, débarrassez-vous des éléments qui vous gênent, puis laissez les personnages explorer l'univers.

Cependant, gardez toujours deux points essentiels à l'esprit.

- Informez les joueurs que vous avez apporté quelques modifications à la cosmologie. Si vous avez personnalisé cette dernière, ne le leur cachez pas. Cela attisera certainement leur curiosité, ce qui est une bonne chose. Cela évitera également qu'ils soient déçus en réalisant que leur conception de l'univers est totalement erronée.
- Déterminez ce que savent les autochtones de votre campagne. Cela inclut bien évidemment les personnages. Il peut alors y avoir deux niveaux de connaissances : des croyances populaires et un savoir profane. Par exemple, les croyances populaires prétendent peut-être que le soleil est le chariot du dieu Soleil qui traverse le ciel. Néanmoins, les sages et autres individus dotés de la compétence Connaissances (plans) sauront que le soleil est un vortex menant au plan d'énergie positive, et qu'un panthéon de dieux mineurs fait en sorte qu'il n'engloutisse pas le plan Matériel. Offrez aux joueurs des informations qui sont en rapport avec les connaissances qu'ont les personnages de l'univers. Du reste, leurs renseignements peuvent être totalement faux, erreur qu'ils corrigeront vraisemblablement par la suite.

Dans toute campagne proposant des voyages planaires (et des personnages de haut niveau se livrant à ce genre d'activité), il existe des sages et autres érudits capables de dresser une carte fidèle de la cosmologie et de répondre à la plupart des questions relevant des plans. Dans une campagne où ce type de pérégrinations est rare, les personnages devront certainement découvrir l'agencement des plans par eux-mêmes.

Un exemple de cosmologie : l'Omnivers



Légende

Plan Matériel
- 1) Plan Matériel

Plans transitoires
- 2) Plan Éthéré
- 3) Plan de l'Ombre (s'étendant aux autres plans via les ombres les plus denses)
- 4) Plan Astral

Plan intérieur
- 5) Plan intérieur (renferme les 4 éléments)
- 5a) Plan Éthéré élémentaire

Plans extérieurs
- 6) Ombreterre, demeure des créatures infernales et abyssales
- 6a) Plan Éthéré d'Ombreterre
- 7) Brilleciel, demeure des créatures célestes
- 7a) Plan Éthéré de Brilleciel

Il peut être difficile de voir de l'autre côté de la frontière (dans le cas d'un banc de brouillard, par exemple), mais la vue n'est pas gênée par inhérence.

Les frontières établies qui séparent deux plans sont fixes. Ainsi, il peut s'agir d'une falaise surplombant un gouffre ou d'un champ laissant soudainement place à une jungle. La magie ne franchit pas les frontières établies ; rien de ce qui se trouve de l'autre côté de cette frontière ne saurait être visé par un sort, sauf s'il affecte les autres plans.

Les frontières floues sont par définition moins distinctes et apparaissent le plus souvent là où des portions similaires de chaque plan se connectent. Ce phénomène crée une zone tampon ou « quasi-plan » relevant des deux plans, mais qui affiche une identité et des caractéristiques planaires propres. La magie traverse cette zone tampon et affecte chacun des deux plans. En temps normal, les frontières floues n'existent que là où le terrain est semblable des deux côtés. Ainsi, un plan perpétuellement plongé dans l'obscurité affichera une frontière floue là où il fera relativement noir dans l'autre plan.

Les frontières mouvantes sont les plus dangereuses pour les voyageurs, car elles sont en constante fluctuation. Semblable à un rivage affecté par la marée, la frontière appartient à un plan, puis à l'autre. À l'égard de la magie, les frontières mouvantes sont considérées comme des frontières établies. Cependant, cette frontière menace toujours d'évoluer et donc de retenir les voyageurs du mauvais côté de celle-ci (peut-être un plan dangereux).

Voies planaires

Les voies planaires, qui sont propres à chaque cosmologie, franchissent de multiples frontières pour relier un certain nombre de plans. Le passage d'un plan à un autre n'est pas toujours évident (cf. frontières floues). En outre, le déplacement se limite à emprunter normalement la voie en question – sans qu'il soit nécessaire d'utiliser un sort ou objet.

Au sein de la cosmologie de D&D, deux grands fleuves constituent des voies planaires qui traversent les plans extérieurs. L'Océan traverse les plans célestes, alors que le sombre Styx coule dans les plans inférieurs.

SORTS

Les sorts et objets magiques constituent les moyens de locomotion les plus fréquents entre les plans d'existence. De nombreux sorts exploitent les énergies planaires et la nature des plans eux-mêmes (pour plus de détails, reportez-vous à la liste des sorts concernés du chapitre 3).

Au sein de la cosmologie de D&D, on peut accéder au plan Éthéré par les sorts *passage dans l'éther* et *forme éthérée*, qui y emmènent le corps de l'intéressé. Le sort *projection astrale* constitue également un billet à destination du plan Éthéré, mais celui-ci sépare la forme astrale du personnage de son enveloppe charnelle. Le sort *traversée des ombres* permet de se déplacer dans le plan des Ombres pour couvrir de vastes distances dans le plan Matériel.

Chacun de ces sorts précise comment les voyageurs peuvent ensuite rentrer chez eux. Ainsi, *passage dans l'éther* permet à l'utilisateur de rentrer à volonté. Le sort *projection astrale* fonctionne sur le même principe et renvoie même l'utilisateur vers son corps naturel si sa forme astrale est détruite dans un autre plan. Par contre, les sorts *changement de plan* et *portail* permettent simplement au voyageur de se déplacer d'un plan à un autre, sans qu'il n'ait de billet de retour (pour ce faire, il lui faut de nouveau lancer le sort).

PORTAILS MAGIQUES

Le mot « portail » est un terme générique décrivant un lien interplanaire immobile. Les portails incluent d'autres structures, parmi lesquelles les vortex. Ils s'ouvrent en un endroit du plan d'origine et en un autre du plan (ou des plans) de destination.

L'origine des portails est variée. Certains sont de gros objets magiques reliant deux plans (ou deux endroits d'un même plan dans certaines cosmologies). D'autres sont d'origine naturelle. Enfin, les dieux en personne créent parfois des portails.

Quelles que soient leur origine et leur nature, les portails partagent un certain nombre de caractéristiques. Ils permettent notamment de se déplacer d'un lieu à un autre en un clin d'œil. Quand ils passent par le plan Astral, ils forment des conduits, des tubes impénétrables qui transpercent littéralement ce plan ouvert.

CLEFS PLANAIRES

Les clefs planaires sont des situations, sorts, objets et autres circonstances requis pour « déverrouiller » un portail et assurer son bon fonctionnement. Voici quelques exemples courants de clefs planaires :

- **Temps :** le portail ne fonctionne qu'à certains moments bien précis – par exemple, durant les nuits de pleine lune dans le plan Matériel, tous les dix jours ou quand les étoiles adoptent une configuration bien particulière. Un tel portail n'est opérationnel que durant un laps de temps précis. Ainsi, il peut rester ouvert pendant trois jours après la pleine lune, pendant une heure ou 1d4+1 rounds.
- **Situation :** le portail ne fonctionne qu'à certaines conditions. Ainsi, il s'ouvrira par une nuit étoilée, par temps de pluie ou lorsque le vent soufflera de l'est.
- **Aléatoire :** ce portail fonctionne durant un laps de temps déterminé de façon aléatoire, puis il se ferme et reste verrouillé pendant un laps de temps indéterminé. En général, un tel portail laisse passer 1d6+6 voyageurs avant de se refermer pour 1d6 jours.
- **Mot de commande :** le portail fonctionne uniquement quand on prononce un mot de commande, un peu comme lorsque l'on active un objet magique (cf. *Utilisation des objets* au chapitre 8 du *Guide du Maître*).
- **Objet de commande :** le portail fonctionne uniquement si le voyageur possède un objet précis, qui constitue en quelque sorte la clef de l'huis planaire. Il peut s'agir d'un objet courant ou d'une clef conçue spécifiquement pour ce portail. Cette dernière apparaît plus couramment dans le cas de portails magiques créés par des magiciens qui souhaitent limiter l'accès à un tel passage planaire. Au sein de la cosmologie de D&D, la cité de Sigil, dans les Terres Extérieures, est connue sous le nom de la Cité des Huis et renferme un grand nombre de portails disposant de clefs semblables.

Apparence des portails

Un portail peut être transparent, translucide ou opaque. Un portail transparent ressemble à une arche ou une fenêtre donnant sur un autre plan. Les portails translucides sont enveloppés de brume et de fumée, mais ils permettent tout de même aux voyageurs de voir à quelque distance dans le plan situé de l'autre côté. Un portail opaque ne révèle rien de sa destination, mais il peut s'agir d'un tourbillon de couleurs, d'une ombre solide, de la surface d'un miroir, ou même d'une fresque sur un mur apparemment tangible.

Les mares de couleur que l'on trouve dans le plan Astral constituent de bons exemples de portails opaques. Au sein de la cosmologie de D&D, ces portails menant vers divers plans affichent différentes couleurs et chaque teinte indique une destination bien précise.

Action des portails

Pour utiliser un portail magique, il faut être doué de conscience ; ainsi, les dangers naturels d'un plan ne sauraient franchir un portail. Température, air (délétère ou non), substances dangereuses et émissions d'énergie restent donc de leur côté d'un portail ouvert. Par exemple, un portail menant dans le plan élémentaire du Feu ne constitue pas un danger pour les voyageurs situés près du passage, car la chaleur reste de son côté. De même, il est possible d'ouvrir un portail conduisant dans le plan élémentaire de l'Eau sans risquer de subir une inondation soudaine. Les objets que tiennent ou portent les voyageurs passent normalement au travers d'un portail.

L'exception à la condition de conscience énoncée ci-dessus est le portail naturel reliant deux lieux semblables situés dans des plans différents. Un tel portail reçoit le nom de vortex et est généralement relié à un plan élémentaire ou d'énergie. Dans ce genre de cas, les conditions sont les mêmes des deux côtés du passage. Un vortex menant dans le plan élémentaire du Feu apparaîtra certainement au bord d'un volcan, alors qu'un autre menant dans le plan élémentaire de l'Eau se situera vraisemblablement au large d'une côte. Les plus grands dangers de tels vortex sont constitués de la vie élémentaire d'origine qui peut aisément emprunter le conduit, sans compter qu'un voyageur imprudent peut rapidement se retrouver dans un autre plan sans avoir rien demandé à personne.

Contrairement aux portes classiques, il n'est généralement pas possible de se tenir en travers d'un portail ou de se contenter d'y passer la main. On se situe donc d'un côté ou de l'autre. Le fait d'y passer la main ou le bras n'a aucun effet. Par contre, une fois que la plus grande partie du corps y est soumise, on se retrouve dans l'autre plan. Y passer la tête ne permet pas de déterminer ce qui se trouve de l'autre côté d'un portail opaque, mais les sorts de divination comme *analyse de portail* sont très utiles.

Les sorts ne traversent pas les portails. Les divinations ne révèlent rien de ce qui se situe de l'autre côté d'un portail, sauf si la description du sort précise le contraire. Les divinations qui prennent le lanceur de sorts pour cible, comme *détection de l'invisibilité*, fonctionnent au travers d'un portail.

Souvent, les portails imposent une limitation en terme de taille. Ainsi, une créature trop grande ne pourra tout simplement pas franchir un portail trop petit. Un portail d'une taille donnée permet généralement aux créatures d'une taille plus élevée de passer, mais il leur faut alors se tasser.

Portails complexes

En général, les portails fonctionnent dans les deux sens. Quand un voyageur utilise un portail pour se rendre d'un plan A à un plan B, il a la possibilité de faire marche arrière et de revenir au plan A. Sachez cependant qu'il existe des portails à sens unique qui obligent les voyageurs à découvrir un autre chemin de retour.

Certains portails aléatoires expédient les voyageurs qui les empruntent en différents lieux, qu'ils se trouvent dans le même plan ou non. Un portail aléatoire envoie de tels individus en différents lieux selon l'instant, ou se contente de les disperser au petit bonheur la chance. Il est généralement nécessaire d'être pourvu d'une clef (cf. ci-dessous) pour se rendre en certains endroits.

Les portails sélectifs ne laissent passer que les objets et individus précis. Un tel portail doit clairement afficher ces conditions, qu'il s'agisse de l'identité ou de l'alignement de ceux qui désirent l'emprunter. Un portail ne laissant passer que les diables sera certainement dupé par un sort d'illusion. De même, la compétence Utilisation d'objets magiques permet au voyageur astucieux d'imiter un alignement et de tromper un portail. Les dieux usent souvent de portails sélectifs pour limiter l'accès à leurs seuls agents.

Certains portails sont à la fois aléatoires et sélectifs. Certains magiciens retors créent des portails sélectifs aléatoires afin de désarmer leurs adversaires potentiels en les envoyant en un lieu et leur équipement en un autre.

Parfois, un portail affiche des limites d'utilisation précises. C'est ce qu'on appelle les « clefs ». Les clefs sont fixées au moment de la création du portail et celui-ci peut en avoir plusieurs.

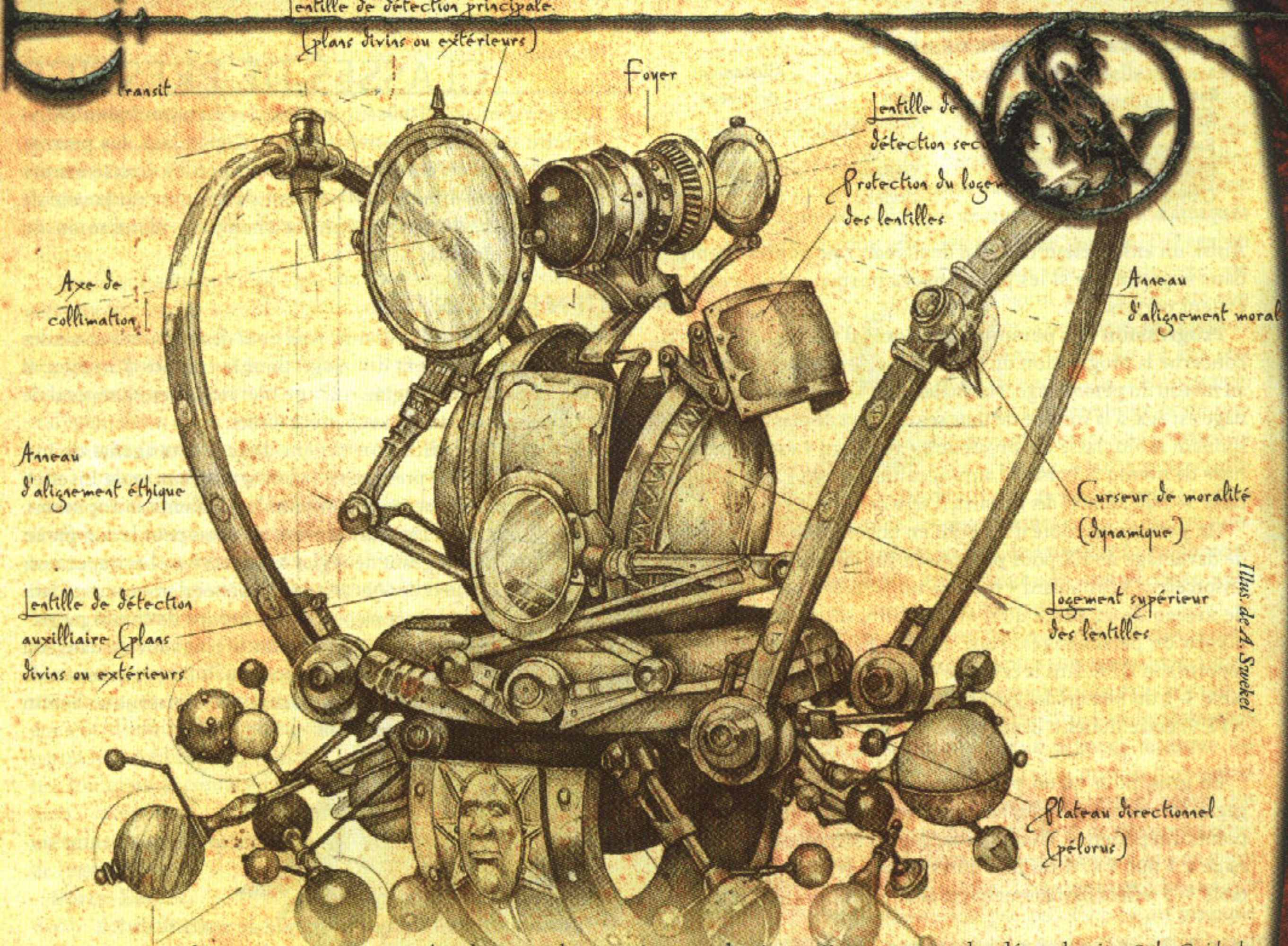
NOUVEL OBJET : LE SEXTANT DIMENSIONNEL

Le *sextant dimensionnel* est une sphère de 20 cm de diamètre (conçue dans le matériau nécessaire) de laquelle jaillissent des flèches dans toutes les directions. Il conduit son porteur jusqu'au portail planaire le plus proche. On le tient des deux mains et les flèches luisantes indiquent la bonne direction. Pour le faire fonctionner, il est nécessaire d'effectuer un jet de Connaissances (plans).

Direction voulue	DD
Portail le plus proche	15
Portail le plus proche menant à un plan précis	20
Déterminer où mène un portail	17

Dans le cas de portails temporaires, comme ceux créés par le sort de *portail*, le sextant révèle le caractère temporaire du passage. Il ne réagit ni aux simples prolongements dimensionnels, comme un *sac sans fond* ou un sort de *corde enchantée*, ni aux émissions d'autres dimensions, comme à un sort d'ombre.

Niveau de lanceur : 15. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *localisation suprême*. *Prix de vente* : 21 600 po. *Poids* : 1 kg.



Illus. de A. Swekel

Pour les aventuriers courageux, les plans sont des contrées semées d'opportunités. Ceux qui s'y rendent sont à jamais transformés par les expériences qu'ils y vivent. Les joueurs désireux d'interpréter une créature extraplanaire trouveront dans ce chapitre des instructions quant aux bariaurs, githyankis, githzerais et autres monstres. Quatre nouvelles classes de prestige y sont également présentées à l'attention de ceux qui souhaitent arpenter de nouveaux mondes, percer le voile de la réalité et servir les puissances de l'au-delà. Enfin, de nouveaux sorts permettant aux voyageurs planaires de se déplacer en toute sécurité parmi les mondes y figurent aussi.

RACES MONSTRUEUSES

Certaines des races décrites dans cet ouvrage conviennent aux personnages joueurs. Cependant, elles sont beaucoup plus puissantes que celles décrites dans le *Manuel des Joueurs*. Du coup, si vous décidez de les exploiter au cours de vos parties, vous devrez vous livrer à quelques ajustements pour ne pas rompre l'équilibre existant entre les personnages joueurs incarnant un personnage d'une race courante et un autre d'une race exotique.

Dans tous les cas, un joueur choisissant une telle race doit au préalable obtenir l'aval de son MD.

AJUSTEMENT DE NIVEAU

Les races inhabituelles que peuvent choisir les joueurs sont affublées d'un ajustement de niveau ou encore d'un équivalent de niveau. Ce concept est abordé au chapitre 2 du *Guide du Maître*. En quelque sorte, l'ajustement de niveau est la « classe de monstre » d'une race.

Ainsi, les personnages joueurs issus de l'une de ces races qui prennent leur premier niveau de classe sont multiclassés d'une certaine façon. Toutefois, les règles et restrictions de multiclassage ne s'appliquent pas (à l'exception de celle qui est décrite ci-dessous). En outre, ces personnages n'obtiennent que les pouvoirs spéciaux naturellement attribués à leur « classe de monstre » : armure naturelle, armes naturelles, attaques spéciales, ainsi que pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels.

Lorsque vous créez un personnage issu d'une race exotique, ajoutez le niveau d'ajustement de celle-ci au niveau de classe du personnage. Cette opération détermine son niveau de personnage effectif (NPE). Par exemple, un tieffelin doté d'un ajustement de niveau de 1 et d'un niveau d'ensorceleur possède un NPE de 2.

Les races extraites du *Manuel des Plans* (et du *Manuel des Monstres* en ce qui concerne les tieffelins et aasimars) sont regroupées ci-dessous, accompagnées de l'ajustement de niveau de chacune.

Création de personnage à l'aide du NPE. N'autorisez un joueur à créer un personnage d'une race exotique que si vous en laisseriez un autre créer un personnage de plus haut niveau.

TABLE 3–1 : AJUSTEMENTS DE NIVEAU

Race	Ajustement de niveau	Race	Ajustement de niveau
Aasimar	+1	Githzerai	+2
Bariaur	+1	Spinagon	+4
Canoloth	+5	Tieffelin	+1
Githyanki	+2	Uridezu	+5

Ainsi, un ensorceleur tieffelin de niveau 1 ne pourrait rentrer dans la partie que si les personnages normaux de niveau 2 y étaient permis.

Progression des personnages dotés d'un NPE. En ce qui concerne la progression du personnage, le NPE est équivalent au niveau du personnage. Normalement, le niveau d'un personnage est égal à la somme de tous ses niveaux de classe. Ainsi, un humain multiclassé ensorceleur 3 / roublard 4 est un personnage de niveau 7. Lorsqu'il aura accumulé 7 000 PX de plus (cf. table 3–2 du *Manuel des Joueurs*), il sera de niveau 8.

Un personnage doté d'un NPE en raison de sa race a besoin de davantage de PX pour progresser. Par exemple, un tieffelin ensorceleur 3 / roublard 4 possède un NPE de 8 (un ajustement de niveau de +1 parce qu'il est tieffelin, +7 en raison de son niveau de personnage). Pour monter de niveau, le tieffelin reporte son NPE dans la colonne « niveau de personnage » de la table 3–2 du *Manuel des Joueurs*. Ainsi, pour passer du NPE 8 au NPE 9, notre tieffelin devra amasser 8 000 PX de plus.

En gros, pour qu'un personnage doté d'une race exotique gagne un niveau, il ne lui faut pas réunir le nombre habituel de points d'expérience. Plutôt que de gagner son niveau de personnage x 1 000 PX, il lui faut amasser son NPE x 1 000 PX. La table 3–2 reflète parfaitement cet ajustement.

TABLE 3–2 : TRANCHES D'EXPÉRIENCE DES NPE

PX	NPE = Niveau normal	NPE = niveau +1 (aasimar, bariaur, tieffelin)	NPE = niveau +2 (githyanki, githzerai)	NPE = niveau +4 (spinagon)	NPE = niveau +5 (uridezu, canoloth)
0	1	–	–	–	–
1 000	2	1	–	–	–
3 000	3	2	1	–	–
6 000	4	3	2	–	–
10 000	5	4	3	1	–
15 000	6	5	4	2	1
21 000	7	6	5	3	2
28 000	8	7	6	4	3
36 000	9	8	7	5	4
45 000	10	9	8	6	5
55 000	11	10	9	7	6
66 000	12	11	10	8	7
78 000	13	12	11	9	8
91 000	14	13	12	10	9
105 000	15	14	13	11	10
120 000	16	15	14	12	11
136 000	17	16	15	13	12
153 000	18	17	16	14	13
171 000	19	18	17	15	14
190 000	20	19	18	16	15
210 000	–	20	19	17	16
231 000	–	–	20	18	17
253 000	–	–	–	19	18
276 000	–	–	–	20	19
300 000	–	–	–	–	20

CLASSES DE PRESTIGE

Tout personnage disposant du bon sort ou portail peut entreprendre une carrière interplanaire. Cependant, les personnages désireux d'entretenir une relation plus étroite encore avec les autres dimensions peuvent s'aventurer sur la voie de l'agent divin, du resquilleur, du champion planaire ou du baroudeur planaire.

AGENT DIVIN

Bras armé de la justice divine, voix de la déesse ou serviteur des tout-puissants, l'agent divin agit pour le compte d'un dieu. Il n'est lié par aucun dogme, aucune hiérarchie, et ne répond de ses actes que devant son supérieur direct.

Prêtres et paladins constituent d'excellents agents divins, mais cette classe de prestige ne se limite pas à eux seuls. En effet, les dieux apprécient tout un ensemble de talents et d'opinions. Ainsi, l'agent divin parcourt souvent les plans pour le compte de sa divinité, se chargeant de régler les sujets les plus importants et délicats. En de telles occasions, il a généralement toute latitude pour se faire accompagner par un groupe de compagnons.

Un agent divin de bas niveau évolue le plus souvent dans son plan d'origine ou dans le plan de son dieu. Au fur et à mesure de sa progression en niveaux, les chances de croiser son chemin dans un autre plan augmentent.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir agent divin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +4.

Connaissances (religion) : degré de maîtrise de 7.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2e niveau.

Spécial : l'agent divin doit avoir établi un contact pacifique avec son dieu ou les séides directs de celui-ci (à l'occasion, il peut s'agir d'autres agents divins). En outre, l'agent divin en herbe doit avoir réussi quelque mission assignée par son dieu pour accéder à cette classe de prestige. Une fois la quête couronnée de succès, le personnage peut entreprendre sa carrière d'agent divin quand bon lui semble.

Cependant, dès lors que le personnage emprunte cette voie (et qu'il acquiert son niveau 1), il ne saurait devenir l'agent divin d'un autre dieu.

Compétences de classe

Les compétences de l'agent divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Pour plus d'informations sur toutes ces compétences, reportez-vous au chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'agent divin :

Armes et armures. Les agents divins sont formés au maniement des armes courantes et au port de tous les types d'armure.

En outre, si ce n'est pas déjà le cas, ils découvrent le maniement de l'arme de prédilection de leur dieu.

Domaine accordé. L'agent divin découvre un domaine parmi ceux que propose son dieu et il acquiert le pouvoir accordé attenant. Ainsi, les agents divins issus de la classe de prêtre remportent un troisième domaine et sont capables de préparer leurs sorts de domaine parmi ceux de la liste de celui-ci.

Quelle que soit leur classe précédente, les agents divins gagnent le pouvoir accordé du domaine choisi. Si le pouvoir accordé dépend des niveaux de prêtre ou s'il implique quelque usage du renvoi des morts-vivants, utilisez la somme des niveaux de prêtre et d'agent divin du personnage.

Contact (Sur). Un agent de niveau 2 peut être contacté mentalement par son dieu ou les séides de celui-ci. Il s'agit habituellement de lui révéler des informations ou de lui confier des instructions. Ce contact ne fonctionne que dans un sens ; l'agent ne peut engager le dialogue, remettre les ordres en question ou exiger davantage d'explications. La nature du contact dépend de la divinité : songes, visions fantomatiques et illuminations comptent parmi les nombreuses possibilités. Toutefois, le contact d'un dieu interrompt rarement les actes normaux de l'agent divin.

Sorts. L'agent divin poursuit ses recherches magiques et acquiert toujours davantage de puissance de son dieu. Aux niveaux 2, 4, 6, 8 et 10, l'agent divin bénéficie de nouveaux sorts quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de jeteur de sorts existante. Néanmoins, il ne profite en rien des autres aptitudes de cette classe. Autrement dit, il ajoute les niveaux concernés d'agent divin à son niveau de classe de lanceur de sorts pour déterminer le nombre de sorts auquel il a droit chaque jour.



Illus. de M. Moore

Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir agent divin, il doit choisir à quelle classe s'applique chaque niveau concerné de la classe de prestige.

Aura menaçante (Ext). Au niveau 3, l'agent divin est capable de générer une aura tant intangible qu'invisible. Celle-ci affaiblit les créatures situées dans un rayon de 6 mètres. Ainsi, tout individu qui manifeste le désir d'attaquer l'agent divin doit effectuer un jet de Volonté (DD égal au niveau de personnage de l'agent divin). S'il rate son jet, l'intéressé est victime d'un malus de –2 aux jets d'attaque, de compétence, de caractéristique et de sauvegarde durant une journée ou jusqu'à ce qu'il parvienne à infliger des dégâts au personnage (au premier des deux termes échu). Une créature réussissant son jet de sauvegarde ou blessant l'agent divin est immunisée contre cette aura durant une journée entière.

Présent divin. Aux niveaux 3, 6 et 9, la divinité confère un présent à son agent divin. Celui-ci dépend du dieu en question, mais il s'agit le plus souvent d'un sort issu de l'un des domaines du personnage ou d'un pouvoir magique. Le dieu octroie de cette façon un sort correspondant au mieux au niveau de son agent. En d'autres termes, un agent divin de niveau 3 gagnerait un sort de domaine de niveau 1, 2 ou 3 en guise de pouvoir magique. Le personnage peut alors s'en servir une fois par jour. Ce pouvoir magique est lancé comme par un prêtre dont le niveau est égal au niveau de personnage de l'agent divin.

Changement d'apparence (Ext). Au niveau 4, l'agent divin commence à afficher des modifications physiques seyant davantage aux désirs de son dieu. En ce qui concerne les dieux bons, cela prend souvent la forme d'une peau, d'yeux ou de cheveux dorés. De leur côté, les agents divins de dieux mauvais acquerront certainement des cornes, des bois ou une queue pointue. Les dieux neutres confèrent une nuance argentée ou cuivrée à la peau et les divinités de la nature offrent une pâleur

TABLE 3–3 : AGENT DIVIN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+0	+2	Domaine accordé	
2	+1	+0	+0	+3	Contact	+1 niveau de jeteur de sorts
3	+2	+1	+1	+3	Aura menaçante, présent divin	
4	+3	+1	+1	+4	Changement d'apparence	+1 niveau de jeteur de sorts
5	+3	+1	+1	+4	*Communion*, *changement de plan* vers le plan du dieu	
6	+4	+2	+2	+5	Présent divin	+1 niveau de jeteur de sorts
7	+5	+2	+2	+5	*Changement de plan* vers n'importe quel plan	
8	+6	+3	+3	+6	*Audience*, changement d'alignement	+1 niveau de jeteur de sorts
9	+6	+3	+3	+6	Union mystique, présent divin	
10	+7	+3	+3	+7	*Portail*	+1 niveau de jeteur de sorts

verdâtre ou une chevelure entremêlée d'écorces. Les puissances élémentaires modifient l'apparence de leurs agents divins en conférant à leur peau une texture reflétant l'élément concerné. Bien que les sorts et autres déguisements puissent les dissimuler, ces changements sont permanents.

***Communion* (Mag).** Un agent de niveau 5 peut user de ce pouvoir magique (semblable au sort du même nom) à raison d'une fois par semaine. Ce pouvoir magique est lancé comme par un prêtre dont le niveau est égal au niveau de personnage de l'agent divin.

***Changement de plan* vers le plan du dieu (Mag).** Une fois par jour, un agent divin de niveau 5 peut se rendre dans le plan d'origine de son dieu. Il lui est également possible de passer de celui-ci à son propre plan d'origine. Ce pouvoir magique est lancé comme par un prêtre dont le niveau est égal au niveau de personnage de l'agent divin.

***Changement de plan* vers n'importe quel plan (Mag).** Une fois par jour, un agent divin de niveau 7 peut se rendre dans le plan de son choix (comme s'il usait du sort de *changement de plan*). Ce pouvoir magique est lancé comme par un prêtre dont le niveau est égal au niveau de personnage de l'agent divin.

***Audience* (Mag).** Jusqu'à deux fois par an, un agent divin de niveau 8 ou plus peut demander une audience auprès de son dieu. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *communion*, mais sa durée est doublée, ce qui permet de poser un nombre de questions égal à deux fois le niveau de personnage de l'agent divin.

Changement d'alignement. Si l'agent divin n'est pas déjà du même alignement que son dieu, il acquiert ce dernier en atteignant le niveau 8.

Union mystique. Au niveau 9, l'agent divin devient une créature magique. Il n'est plus un humanoïde et devient un Extérieur issu du plan d'origine de son dieu. Par exemple, *charme-personne* ne l'affecte plus. En outre, l'agent divin bénéficie d'une réduction des dégâts de 20/+1. Toutefois, celle-ci n'est pas cumulable avec quelque autre forme de réduction des dégâts.

Malgré son statut d'Extérieur, l'agent divin peut être rappelé à la vie s'il est tué.

***Portail* (Mag).** Au niveau 10, l'agent divin peut user de ce pouvoir (semblable au sort du même nom, si ce n'est qu'il ne permet de se rendre que dans le plan de son dieu) une fois par jour. Ce pouvoir magique est lancé comme par un prêtre dont le niveau est égal au niveau de personnage de l'agent divin.

Agents divins déchus

Tous les agents divins n'aspirent pas à une fin convenant à leur dieu. Ainsi, il est possible d'être mis au ban ou simplement congédié. En termes de jeu, voici quelles en sont les conséquences :

- Le personnage perd ses pouvoirs de *communion*, *portail* et *audience*.
- L'ancien agent divin conserve ses capacités d'union mystique, de changement d'apparence et de présents divins.
- Selon les circonstances de son départ, l'agent divin sera ou non traqué par les séides de son ancien dieu.
- La classe d'agent divin est désormais interdite au personnage et nul autre dieu ne le soutiendra.
- L'agent divin peut être réintroduit dans ses fonctions s'il réussit une grande quête fixée par le MD. Souvent, le dieu en question rend volontairement celle-ci plus difficile afin de tester le dévouement de son agent divin déchu.

BAROUDEUR PLANAIRE

Le baroudeur planaire est un érudit magique spécialisé dans l'art du voyage entre les plans. Grâce à ses recherches, il acquiert le pouvoir de détecter les portails dimensionnels, mais également celui de créer son propre demi-plan. (Le fait de disposer de l'espérance de vie nécessaire pour en profiter est une autre histoire.)

Baignant dans les connaissances profanes, les magiciens et ensorceleurs constituent les meilleurs baroudeurs planaires, d'autant qu'il faut être capable de jeter des sorts profanes pour rejoindre leurs rangs. Ils se regroupent alors en organisations s'affublant de titres tels que l'Éternel Grimoire ou le Groupe d'Étude d'Entités Planaires. Ces organisations constituent davantage des confréries que des gildes ou des groupuscules d'influence, et ils se font (et se défont) à un rythme soutenu.

Les baroudeurs planaires PNJ restent rarement très longtemps au même endroit. En effet, il leur faut constamment découvrir de nouveaux phénomènes et panoramas planaires. Ils louent parfois les services d'aventuriers en qualité de gardes du corps, d'assistants ou de médiateurs.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir baroudeur planaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Concentration : degré de maîtrise de 10.
Connaissances (plans) : degré de maîtrise de 4.
Connaissance des sorts : degré de maîtrise de 10.
Don : Création d'objets merveilleux.
Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 5e niveau.
Spécial : doit s'être rendu dans un plan intérieur ou extérieur avant de prendre cette classe de prestige.

Compétences de classe

Les compétences du baroudeur planaire (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langue (–), Natation (For), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Scrutation (Int) et Sens de l'orientation (Sag). Toutes ces compétences sont décrites au chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de baroudeur planaire :

Armes et armures. Les baroudeurs planaires ne sont formés ni au maniement des armes, ni au port des armures.

***Changement de plan* (Mag).** Le baroudeur planaire est capable de changer de plan (comme s'il usait du sort du même nom) une fois par jour. Au niveau 8, il peut utiliser ce pouvoir à volonté.

Sorts. Le baroudeur planaire poursuit ses recherches magiques tout en gagnant de la puissance dans les plans. Ainsi, lorsqu'il acquiert un nouveau niveau (sauf aux niveaux 1, 5 et 9), le personnage bénéficie de nouveaux sorts quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de jeteur de sorts profanes. Par contre, il ne gagne aucun des avantages

accompagnant normalement un niveau de ladite classe. Autrement dit, il ajoute les niveaux concernés de baroudeur planaire à ceux de sa classe de lanceur de sorts profanes pour déterminer le nombre de sorts qu'il connaît ou auquel il a droit chaque jour.

Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts profanes avant de devenir baroudeur planaire, il doit choisir à quelle classe il ajoute chaque niveau pour déterminer le nombre de sorts quotidiens auxquels il a droit.

***Analyse de portail* (Mag).** Au niveau 2, le baroudeur planaire acquiert la faculté d'*analyse de portail* en qualité de pouvoir magique. Il peut l'utiliser une fois par niveau de baroudeur planaire et par jour. Ce pouvoir fonctionne comme s'il était lancé par un ensorceleur dont le niveau est égal au niveau de lanceur de sorts le plus élevé du personnage.

Survie planaire (Ext). Au niveau 3, le baroudeur planaire s'accorde avec la nature des plans dans lesquels il se rend et est immunisé contre leurs effets. Ainsi, tout phénomène annulé par le sort de *résistance aux effets planaires* est également annulé par le pouvoir de survie planaire.

Le baroudeur planaire est immunisé contre les flammes « normales » du plan élémentaire du Feu, mais les attaques de feu et les régions particulièrement ardentes l'affectent tout de même. Comme ce pouvoir extraordinaire est le fruit d'une harmonisation avec un plan précis, le resquilleur reste vulnérable face à ces mêmes types de dégâts dans les plans où cette forme d'attaque n'est en rien liée à l'ordre naturel des choses. Ainsi, le feu l'affecte normalement dans les autres plans, y compris dans le plan Matériel.



Illus. de A. Swekel

Altération stabilisante (Ext). Au niveau 4, le baroudeur planaire acquiert la faculté d'imposer sa volonté à son environnement, du moins dans une certaine limite. Dans les plans dotés de la caractéristique d'altération aléatoire (comme les Limbes dans la cosmologie de D&D) ou de la caractéristique d'altération magique (comme dans le plan de l'Ombre), l'environnement du baroudeur planaire est stabilisé. Ainsi, il apaise automatiquement le terrain dans un rayon de 9 mètres par niveau de baroudeur planaire. La zone affectée se déplace avec le personnage et est centrée sur lui. Les structures et autres édifices dotés d'un caractère permanent ne sont pas affectés. En outre, il demeure possible de modifier l'environnement de façon normale.

Survie planaire accordée (Sur). Un baroudeur planaire de niveau 5 est capable d'étendre le pouvoir de survie planaire aux créatures qu'il touche. Le personnage peut ainsi affecter un nombre d'individus égal à son niveau de baroudeur planaire. Une fois conféré, le pouvoir de survie planaire dure 24 heures. Cependant, si les compagnons du personnage se retrouvent dans un plan différent, la protection dont ils bénéficient disparaît sur-le-champ.

Contrôle de flux planaire (Sur). Au niveau 6, le baroudeur planaire découvre intuitivement comment les créatures réagissent au plan dans lequel elles se situent et il est capable d'exploiter de petits changements dans les barrières séparant les

TABLE 3–4 : BAROUDEUR PLANAIRE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+2	+0	*Changement de plan* 1/jour	
2	+1	+0	+3	+0	*Analyse de portail*	+1 niveau dans la classe précédente
3	+1	+1	+3	+1	Survie planaire	+1 niveau dans la classe précédente
4	+2	+1	+4	+1	Altération stabilisante	+1 niveau dans la classe précédente
5	+2	+1	+4	+1	Survie planaire accordée	
6	+3	+2	+5	+2	Contrôle de flux planaire	+1 niveau dans la classe précédente
7	+3	+2	+5	+2	Télépathie	+1 niveau dans la classe précédente
8	+4	+2	+6	+2	*Changement de plan* à volonté	+1 niveau dans la classe précédente
9	+4	+3	+6	+3	*Échange de zone planaire*	
10	+5	+3	+7	+3	Création de demi-plan	+1 niveau dans la classe précédente

plans. Lorsque le personnage jette les sorts *ancre dimensionnelle* et *renvoi*, on considère qu'il dispose de 4 niveaux de baroudeur planaire supplémentaires.

Télépathie (Sur). Un baroudeur planaire de niveau 7 est capable de communiquer par télépathie avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres (encore faut-il que celle-ci soit capable de parler).

***Échange de zone planaire* (Mag).** Au niveau 9, le baroudeur planaire acquiert la faculté de déplacer des parties de son environnement d'un plan à un autre. Il est ainsi possible de déplacer une zone sphérique de 30 mètres de rayon par niveau de baroudeur planaire, centrée sur le personnage. Les créatures non consentantes situées dans la sphère ont le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD 20) pour annuler le pouvoir.

À l'instar du sort de *changement de plan*, il est impossible de choisir précisément la destination.

Lorsque l'environnement sélectionné arrive dans le nouveau plan, les caractéristiques de ce dernier s'appliquent en son sein en 1d4 rounds. Par exemple, une région du plan élémentaire du Feu exportée dans le plan Matériel brûle durant quelques secondes (1d4 rounds) avant de s'éteindre.

Comme il s'agit d'un échange, une zone égale de la destination apparaît dans le plan d'origine. Comme ci-dessus, les caractéristiques planaires de ce second plan s'appliquent durant 1d4 rounds.

Les zones affectées retournent dans leur plan d'origine après un nombre de jours égal à 10 + le niveau du baroudeur planaire.

Création de demi-plan. Cet embryon de demi-plan est une poche dimensionnelle conçue par un baroudeur planaire ayant atteint le niveau 10. Cette poche dimensionnelle sert souvent de base d'opérations. Un baroudeur planaire ne peut posséder qu'un demi-plan à la fois et ne saurait en bâtir un nouveau, à moins que tous les portails menant au premier ne soient détruits. Le personnage doit être en possession d'une gemme parfaite d'une valeur d'au moins 1 000 po et travailler dans le demi-plan durant 100 jours consécutifs, au rythme de 8 heures par jour.

Une fois ce travail achevé, l'embryon se transforme en un minuscule demi-plan sphérique, de 30 cm de rayon. Celui-ci croît rapidement, au rythme de 30 cm par jour et jusqu'à un rayon maximal de 3 m x le niveau de lanceur de sorts le plus élevé du personnage. Une fois cette taille atteinte, le demi-plan continue de grandir lentement, au rythme de 60 cm par an. Si son créateur vient à périr, le demi-plan cesse de grandir sur-le-champ.

Le demi-plan du personnage affiche les caractéristiques suivantes : altération, magie et passage du temps normaux. Durant le processus de création, le créateur fixe les caractéristiques suivantes comme il l'entend : gravité, éléments et alignement. En outre, il choisit si le plan est fini ou indépendant. Bien que le plan ne soit pas altérable, le personnage contrôle totalement son environnement au moment de la création, ce qui lui permet d'en faire une région montagneuse ou une forêt bucolique. L'environnement fixé lors de la création se développe au fil de l'agrandissement du demi-plan. Bien qu'il ne soit guère possible d'inclure une cime déchiquetée dans une sphère de 30 cm, falaises et sommets se profilent alors que le demi-plan grandit.

Le demi-plan issu de l'embryon n'est pas meublé, aussi le baroudeur planaire doit-il y ajouter les constructions dont il a besoin. Il dispose d'une seule entrée (prenant la forme d'un portail), dont l'accès est limité selon les désirs du personnage. Les demi-plans servent souvent de refuges, de laboratoires de recherches et de prisons à l'attention de créatures précises.

CHAMPION PLANAIRE

Qu'il soit le héros d'une centaine de mondes, un capitaine mercenaire de la guerre de Sang ou le bras armé d'une vengeance céleste, le champion planaire se déplace entre les plans, toujours poussé par sa fureur guerrière. Qu'il soit animé par une quête de justice ou une soif de sang, son courage fait de lui un ennemi craint dans tout l'univers.

Tous les champions planaires sont fort connus pour leurs prouesses martiales avant d'entamer cette classe de prestige. Cela explique que la plupart d'entre eux soient issus de classes formant des combattants. Chacun se spécialise dans la lutte contre les autochtones de plans précis, s'efforçant de découvrir toujours plus des points faibles de leurs adversaires pour mieux les vaincre.

Les champions planaires PNJ livrent batailles, pansent leurs plaies ou fignolent leur prochain combat. Le plus souvent, ils voyagent de plan en plan, exécutant des missions qui entrent dans le cadre de leur croisade.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir champion planaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +6.

Connaissances (plans) : degré de maîtrise de 4.

Don : Spécialisation martiale.

Spécial : pour devenir champion planaire, le personnage doit s'être rendu dans deux plans d'existence en plus de son plan d'origine. Par contre, il n'est pas nécessaire qu'il ait été à l'initiative de ces voyages.

Compétences de classe

Les compétences du champion planaire (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (plans) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langue (–), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les caractéristiques et aptitudes de la classe de champion planaire :

Armes et armures. Les champions planaires sont formés au maniement des armes courantes et de guerre. En outre, ils sont formés au port de tous les types d'armure et au maniement du bouclier.

Plan de prédilection. Le champion planaire a soigneusement étudié les autochtones d'un plan en particulier. À cet égard, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la nature lorsqu'il use de l'une de ces compétences contre une créature originaire du plan en question. Le personnage profite du même bonus aux dégâts contre ces autochtones. S'il se sert d'une arme à distance, il ne bénéficie de ce bonus que s'il se trouve dans les 9 mètres de la cible. Ce bonus aux dégâts ne s'applique pas aux créatures immunisées contre les coups critiques.

Le champion choisit un plan de prédilection, mais des créatures identiques issues d'un autre plan ne sont pas concernées. Par exemple, si le champion planaire choisit les Neuf Enfers en guise de plan de prédilection, il bénéficie du bonus contre les diables originaires de ce plan, mais pas contre ceux d'Achéron.

Les études du champion planaire l'aident également dans des situations plus classiques. Ainsi, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Diplomatie et de Renseignements lorsqu'il interagit avec des autochtones de son plan de prédilection. Dans ce dernier, il bénéficie aussi d'un bonus de +1 aux jets de Sens de l'orientation.

Au niveaux 5 et 10, le champion planaire choisit un deuxième puis un troisième plan de prédilection. Le bonus dont il bénéficiait dans le précédent augmente alors d'un point. Par exemple, le champion planaire de niveau 5 susmentionné choisit Achéron, ce qui lui vaut un bonus de +1 contre les autochtones de ce plan. Dans le même temps, le bonus dont il bénéficie contre les suppliants des Neuf Enfers passe à +2. Par contre, le personnage n'a pas le droit de choisir son plan d'origine en qualité de plan de prédilection.

Les bonus découlant de ce pouvoir sont cumulables avec ceux d'ennemi juré de rôdeur. Un rôdeur/champion planaire ayant choisi les diables pour ennemis jurés et les Neuf Enfers pour plan de prédilection ajoute les deux bonus quand il affronte un diable originaire de Baator.

Détection de l'invisibilité (Sur). Au niveau 2, le champion planaire acquiert le pouvoir de détection de l'invisibilité à volonté, comme s'il était lancé par un ensorceleur de niveau 5. Ce pouvoir lui permet également de distinguer les créatures éthérées (mais pas de les affecter).



Illus. de M. Cavotta

Attaque éthérée (Sur). Un champion planaire de niveau 3 peut faire de son arme une force matérielle à volonté, ce qui lui permet de s'en prendre aux créatures situées dans le plan Éthéré. Pour user de ce pouvoir ou y mettre un terme, le champion planaire doit entreprendre une action libre. Par contre, il ne peut s'en servir qu'à l'aide d'une arme de corps à corps pour laquelle il possède le don Spécialisation martiale. Si le champion planaire manie une arme magique, ce pouvoir élimine les 50 % de chances de rater sa cible lorsqu'il attaque un adversaire intangible.

Survie planaire (Ext). Au niveau 4, le champion planaire s'accorde avec la nature des plans dans lesquels il se rend et est immunisé contre leurs effets. Ainsi, tout phénomène annulé par le sort de *résistance aux effets planaires* est également annulé par le pouvoir de survie planaire.

Le champion planaire est immunisé contre les flammes « normales » du plan élémentaire du Feu, mais les attaques de feu et les régions particulièrement ardentes l'affectent tout de même. Comme ce pouvoir extraordinaire est le fruit d'une harmonisation avec un plan précis, le resquilleur reste vulnérable face à ces mêmes types de dégâts dans les plans où cette forme d'attaque n'est en rien liée à l'ordre naturel des choses. Ainsi, le feu l'affecte normalement dans les autres plans, y compris dans le plan Matériel.

***Forme éthérée* (Mag).** Un champion planaire de niveau 6 peut s'aventurer dans le plan Éthéré trois fois par jour. Ce pouvoir fonctionne comme le sort du même nom lancé par un ensorceleur de niveau 13.

***Déchirure planaire* (Mag).** Une fois par jour, un champion planaire de niveau 7 acquiert la faculté de créer un portail dans le plan Astral. En déchirant la trame du plan dans lequel il se trouve,

TABLE 3–5 : CHAMPION PLANAIRE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Plan de prédilection
2	+2	+3	+3	+0	Détection de l'invisibilité
3	+3	+3	+3	+1	Attaque éthérée
4	+4	+4	+4	+1	Survie planaire
5	+5	+4	+4	+1	Plan de prédilection
6	+6	+5	+5	+2	*Forme éthérée*
7	+7	+5	+5	+2	*Déchirure planaire*
8	+8	+6	+6	+2	*Disjonction de portail*
9	+9	+6	+6	+3	Réduction des dégâts 20/+1
10	+10	+7	+7	+3	Plan de prédilection

le champion crée un portail menant dans le plan Astral ou dans n'importe quel autre plan situé en contact avec celui-ci (tant qu'il s'y est déjà rendu au moins une fois). Comme dans le cas du sort de *changement de plan*, le champion planaire n'a aucun contrôle sur la destination précise vers laquelle mène la déchirure. Le portail prend la forme d'une déchirure spatiale située tout près du champion planaire et reste 1d4+1 rounds avant de se refermer.

***Disjonction de portail* (Mag).** Une fois par jour, un champion planaire de niveau 8 acquiert la faculté de refermer un portail dimensionnel en tranchant tout simplement les liens dont il dispose avec la destination. Pour ce faire, il lui faut réussir un jet de lanceur de sorts (DD 5 + niveau de lanceur du portail). Le sort de *portail* est dissipé et les portails sont inutilisables durant 1d6 jours.

Réduction des dégâts (Sur). Un champion planaire de niveau 9 ou plus bénéficie d'une réduction des dégâts de 20/+1. Cela signifie que le personnage régénère instantanément les 20 premiers points de dégâts de toute attaque, sauf si ces derniers sont infligés à l'aide d'une arme dotée d'un bonus d'altération de +1 minimum, d'un sort ou d'une forme d'énergie (feu, froid, etc.). Ce pouvoir n'est pas cumulable avec d'autres types de réduction des dégâts.

RESQUILLEUR

Les resquilleurs se prennent pour des agents cosmiques indépendants capables d'influencer les autochtones des plans, voire les forces dynamiques de la magie elle-même. Ce sont les escrocs du multivers, qui passent leur vie à mettre les braves à l'épreuve, à rendre fous les radins et à remettre les égoïstes à leur place. Leur compréhension innée de la nature de l'univers leur permet de réaliser d'incroyables exploits.

Les resquilleurs sont persuadés relever de l'art et non de la science. Leur capacité à frapper au bon moment, à prononcer le bon mot ou à déplacer la bonne pierre relèvent davantage de l'intuition que de la pensée consciente. Les resquilleurs peuvent être issus de toutes les classes, mais nombre sont d'anciens roublards ou bardes. Les resquilleurs se mêlent à d'autres voyageurs planaires. Leur activité préférée consiste à gratter la trame de l'univers et à voir ce qui en ressort.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir resquilleur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne pas être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +4.

Connaissances (plans) : degré de maîtrise de 4.

Utilisation d'objets magiques : degré de maîtrise de 8.

Spécial : pour devenir resquilleur, le personnage doit s'être rendu dans deux plans d'existence en plus de son plan d'origine.

Compétences de classe

Les compétences du resquilleur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Alchimie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Langue (–), Lecture sur les lèvres (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha) et Vol à la tire (Dex). Pour plus de détails sur toutes ces compétences, reportez-vous au chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 8 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de resquilleur :

Armes et armures. Les resquilleurs sont formés au maniement des armes courantes et au port des armures légères (mais pas au maniement du bouclier).

***Analyse de portail* (Mag).** Une fois par niveau de resquilleur et par jour, le personnage peut user d'*analyse de portail* en qualité de pouvoir magique. Ce pouvoir est lancé comme par un ensorceleur dont le niveau est égal au niveau de personnage du resquilleur.

Langage supplémentaire. Le resquilleur apprend une langue communément employée dans un plan. Ces langues incluent l'abyssal, l'aquatique, l'aérien, le céleste, l'igné, l'infernal et le terreux. Le MD pourra rallonger cette liste pour qu'elle convienne mieux à la cosmologie de sa campagne. Le personnage bénéficie d'un langage supplémentaire aux niveaux 1, 4, 7 et 10.

Compréhension. Au niveau 2, le resquilleur saisit la nature des conflits opposant les éléments aux énergies et est capable de profiter de cet entendement instinctif dans le cadre de certaines compétences. Il bénéficie ainsi d'un bonus d'intuition de +2 aux jets de Décryptage et d'Utilisation d'objets magiques. Il bénéficie du même bonus lorsqu'il recherche ou tente de désamorcer un piège.

Ouverture de portail (Sur). Au niveau 3, la connaissance des forces planaires dont le personnage fait montre s'étend au fonctionnement des portails magiques. Ainsi, il est capable de les ouvrir sans même disposer du sort ou objet adéquat ou de la bonne clef. Le resquilleur effectue un jet de Crochetage en utilisant son modificateur d'Intelligence plutôt que celui de Dextérité. Voici les DD qu'affichent habituellement les portails :

Portail	DD
Portail classique	30
Portail fermé par un sort de scellement de portail	20 + niveau du lanceur
Portail créé par un dieu	50

L'ouverture du portail demande 1 round et la réussite du jet. Il s'agit d'une action complexe. Ensuite, il reste ouvert durant 1d4+1 rounds.

Contre-convocation (Sur). Les resquilleurs agacent souvent les démons et les diables, car ils les privent de leur pouvoir de convocation de renforts. Trois fois jour, un resquilleur de niveau 4 au moins peut créer un champ d'exclusion d'un rayon de 30 mètres. Les sorts et pouvoirs magiques de convocation et d'appel ne fonctionnent pas dans la zone affectée, mais les créatures invoquées en-dehors de celle-ci peuvent y pénétrer en toute impunité. Ce champ d'exclusion a une durée de vie de 10 rounds. Les créatures invoquées avant l'apparition du champ ne sont pas affectées.

Éloquent (Ext). Un resquilleur de niveau 5 est capable de traiter avec tout un ensemble de créatures, bénéficiant ainsi d'un bonus d'intuition de +2 aux jets de Bluff, Diplomatie, Intimidation, Psychologie et Renseignements.

Survie planaire (Ext). Au niveau 6, le resquilleur s'accorde avec la nature des plans dans lesquels il se rend et est immunisé contre leurs effets. Ainsi, tout phénomène annulé par le sort de *résistance aux effets planaires* est également annulé par le pouvoir de survie planaire.

Le resquilleur est immunisé contre les flammes « normales » du plan élémentaire du Feu, mais les attaques de feu et les régions particulièrement ardentes l'affectent tout de même. Comme ce pouvoir extraordinaire est le fruit d'une harmonisation avec un plan précis, le resquilleur reste vulnérable face à ces mêmes types de dégâts dans les plans où cette forme d'attaque n'est en rien liée à l'ordre naturel des choses. Ainsi, le feu l'affecte normalement dans les autres plans, y compris dans le plan Matériel.

Réduction des dégâts. Un resquilleur de niveau 7 ou plus bénéficie d'une réduction des dégâts de 5/+1. Cela signifie que le personnage régénère instantanément les 5 premiers points de dégâts de toute attaque, sauf si ces derniers sont infligés à l'aide d'une arme dotée d'un bonus d'altération de +1 minimum, d'un sort ou d'une forme d'énergie (feu, froid, etc.). Ce pouvoir n'est pas cumulable avec d'autres types de réduction des dégâts.

Portail aléatoire **(Mag).** Au niveau 8, le resquilleur est capable de chambouler le fonctionnement d'un portail (cf. sort du même nom lancé comme par un ensorceleur dont le niveau est égal au niveau de personnage du resquilleur). Ce pouvoir est utilisable trois fois par jour.

Changement de plan **(Mag).** Au niveau 9, le resquilleur est capable de passer d'un plan à un autre une fois par jour. Il s'agit d'un pouvoir magique (semblable au sort du même nom) lancé comme par un ensorceleur de niveau 15.

Annihilation planaire **(Mag).** Un resquilleur de niveau 10 est capable d'émettre un champ d'un rayon de 9 mètres dissipant les sorts et pouvoirs magiques qui permettent de se rendre dans un autre plan. Les sorts et pouvoirs magiques en cours ne sont pas affectés. Ainsi, un resquilleur ne saurait mettre un terme à la *projection astrale* d'un ennemi en s'approchant simplement de lui. Cependant, les sorts lancés après l'apparition du champ d'exclusion planaire sont bel et bien affectés. Un adversaire situé à moins de 9 mètres du resquilleur ne peut donc pas lui échapper en lançant un sort de *porte dimensionnelle*, pas plus qu'il ne peut obtenir des renforts par le biais d'une *convocation de monstres*.

Le resquilleur peut activer l'*annihilation planaire* jusqu'à trois fois par jour et celle-ci affiche une durée de 10 rounds.

Le pouvoir d'*annihilation planaire* du resquilleur affecte les sorts et pouvoirs magiques suivants : *bannissement, cercle de téléportation, changement de plan, clignotement, coffre secret de Léomund, communion, contact avec les plans, corde enchantée, dédale, forme éthérée, maelström de réalité, manifestation de groupe, manifestation forcée,*



Illus. de W. Reynolds

TABLE 3–6 : RESQUILLEUR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	*Analyse de portail*, langage supplémentaire
2	+1	+3	+0	+3	Compréhension
3	+2	+3	+1	+3	Ouverture de portail
4	+3	+4	+1	+4	Contre-convocation, langage supplémentaire
5	+3	+4	+1	+4	Éloquent
6	+4	+5	+2	+5	Survie planaire
7	+5	+5	+2	+5	Langage supplémentaire, réduction des dégâts 5/+1
8	+6	+6	+2	+6	*Portail aléatoire*
9	+6	+6	+3	+6	*Changement de plan*
10	+7	+7	+3	+7	Langage supplémentaire, *annihilation planaire*

manoir somptueux de Mordenkainen, message interplanaire, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, renvoi, téléportation, téléportation d'objet et téléportation sans erreur.

De plus, les sorts de convocation et d'appel ne fonctionnent qu'à l'égard des créatures du même plan. Les sorts de la catégorie de l'ombre (cf. école d'Illusion) ne fonctionnent que dans le plan de l'Ombre. L'effet de bannissement des sorts de *blasphème*, *décret*, *parole divine* et *parole du Chaos* est dissipé. Pour le reste, ces quatre sorts fonctionnent tout à fait normalement.

MAGIE DANS LES PLANS

Un certain nombre de sorts affectent ou exploitent les plans différemment du plan Matériel. Les listes qui suivent reprennent les sorts affichant des caractéristiques planaires. Si vous souhaitez modifier ou éliminer des plans précis, n'oubliez pas d'amender ou d'éliminer les sorts concernés.

Les sorts suivis d'un astérisque (*) sont inédits et décrits dans les pages qui suivent.

Les sorts suivis d'un (F) relèvent d'effets de force, aussi affectent-ils le plan Éthéré en plus du plan Matériel. Si vous décidez de ne pas exploiter le plan Éthéré dans votre campagne, ces sorts n'en sont pas moins utiles.

Il est possible de conserver les sorts créant des éléments sans disposer de plans élémentaires dans votre cosmologie. De même, les sorts relevant des énergies positive ou négative fonctionnent sans les plans d'énergie requis, et les sorts affectant les alignements n'ont pas besoin de plans précis.

SORTS DU PLAN ASTRAL

Ancre dimensionnelle
Cercle de téléportation
Convocation de monstres (I–IX)
*Message interplanaire**
Porte dimensionnelle
Projection astrale
Téléportation
Téléportation d'objet
Téléportation sans erreur
*Zone de répit**

SORTS DU PLAN ÉTHÉRÉ

Abri de Léomund (F)
Ancre dimensionnelle
Arme spirituelle (F)
Armure de mage (F)
Bouclier (F)
Cage de force (F)
*Chambre**
Clignotement
Coffre secret de Léomund
Dédale (F)
Détection de l'invisibilité
Disque flottant de Tenser (F)
Épée de Mordenkainen (F)
Forme éthérée
*Manifestation de groupe**
*Manifestation forcée**
Mur de force (F)
Négation de l'invisibilité
Passage dans l'éther
Projectile magique (F)
Runes explosives (F)
Sceau du serpent (F)
Sphère d'isolement d'Otiluke (F)
Sphère téléguidée d'Otiluke (F)
Téléportation d'objet
Vision lucide
*Zone de répit**
*Zone de révélation**

SORTS DU PLAN DE L'OMBRE

Ancre dimensionnelle
Convocation d'ombre majeure
Convocation d'ombres
Convocation des monstres (I–IX)
Grande magie des ombres
Magie des ombres
Reflets d'ombre
Traversée des ombres
*Zone de répit**

SORTS DES PLANS ÉLÉMENTAIRES

Convocation de monstres (I–IX)
*Corps élémentaire**
Nuée d'élémentaires
*Résistance aux effets planaires**
*Sécurité**

SORTS AFFECTANT LES CRÉATURES EXTRAPLANAIRES

Allié d'outreplan
Allié majeur d'outreplan
Allié suprême d'outreplan
Bannissement
Blasphème
Cercle magique contre la Loi / le Bien / le Chaos / le Mal
Contrat
Contrat intermédiaire
Convocation de monstres (I–IX)
Décret
Contrat suprême
Interdiction
Parole divine
Parole du Chaos
Protection contre la Loi / le Bien / le Chaos / le Mal
Renvoi
Séquestration

SORTS ÉTABLISSANT DES LIENS PLANAIRES

Changement de plan
Communion
Contact avec les plans
*Maelström de réalité**
Portail

SORTS EXPLOITANT L'ESPACE EXTRADIMENSIONNEL

Corde enchantée
Dédale
Manoir somptueux de Mordenkainen

NOUVEAUX SORTS

Les sorts qui suivent sont fort utiles pour les voyageurs planaires. Ils se conforment aux règles des chapitres 10 et 11 du *Manuel des Joueurs*.

Adaptation planaire

Transmutation
Niveau : Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3
Composantes : V, G, M/DF
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible(s) : une ou plusieurs créatures vivantes touchées
Durée : 2 heures/niveau (cf. description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'habituer les créatures visées au plan dans lequel se trouve le personnage. Ainsi, la magie annule les effets naturels nuisibles et nocifs. Les créatures touchées bénéficient des protections précisées dans la description du sort de *résistance aux effets planaires.*

Composantes matérielles profanes : une pierre ou de la terre du plan d'origine du personnage.

Alarme améliorée

Abjuration
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : une émanation de 7,50 m de rayon centrée sur un point dans l'espace
Durée : 8 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *alarme*, si ce n'est qu'il prévient également du passage de créatures dans des plans adjacents ou coexistants, comme le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre.

Focaliseur : une clochette de cristal finement ciselé, d'une valeur de 100 po au moins.

Alarme de portail

Abjuration
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : un portail interplanaire
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Alarme de portail fait retentir une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure franchit le portail magique sur lequel on a lancé le sort. Le personnage décide si l'alarme est mentale ou audible au moment où il jette le sort.

Alarme mentale : l'alarme mentale alerte le personnage (et lui seul) tant qu'il se trouve à moins de 1,5 km de l'endroit protégé et dans le même plan. Il ressent un bref frisson qui le réveille s'il dormait, mais qui ne nuit en rien à sa concentration (il peut donc jeter des sorts en toute quiétude). Un sort de *silence* n'a aucun effet sur l'alarme mentale.

Alarme audible : l'alarme audible produit un son de clochette ou de sonnerie que toutes les créatures situées dans les 18 mètres peuvent entendre. Les portes n'étouffent en rien ce bruit et celui-ci s'étend même aux autres plans. La sonnerie s'entend légèrement jusqu'à 54 mètres et dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'effet d'un sort de *silence* sont incapables d'entendre la sonnerie. D'ailleurs, si le portail se trouve lui-même sous l'effet d'un sort de *silence*, l'alarme n'est pas donnée.

Les créatures astrales et éthérées déclenchent l'alarme si elles franchissent le portail.

Au moment de lancer le sort, le personnage peut accompagner celui-ci d'un mot de passe, qu'il est possible d'identifier à l'aide du sort d'*analyse de portail*. Les créatures prononçant ce mot de passe avant de franchir le portail ne déclenchent pas l'alarme.

Composante matérielle : une minuscule clochette.

Alarme de portail améliorée

Abjuration
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : un portail interplanaire
Durée : 8 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *alarme de portail*, à l'exception de ce qui suit :

- Le personnage choisit si l'alarme est mentale, audible ou les deux.
- Si le personnage opte pour l'alarme mentale, il reçoit une image mentale de toutes les créatures ayant franchi le portail, le tout accompagné de la direction empruntée. L'image mentale offre ces renseignements comme si le personnage se situait à 3 mètres du portail.
- Plutôt que de recevoir lui-même l'image mentale, le personnage peut faire en sorte qu'une autre créature en profite à sa place. Pour ce faire, il doit toucher cette autre créature, qui bénéficie d'un jet de Volonté si elle souhaite résister aux effets.

Focaliseur : une bourse en cuir renfermant trois clochettes en cuivre.

Analyse de portail

Divination
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 18 m
Zone d'effet : un quart de cercle allant du personnage à l'extrémité de la portée
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau maximum (T)
Jet de sauvegarde : cf. description
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de déterminer si un portail magique se trouve dans une zone donnée. En étudiant une zone pendant 1 round, le personnage peut découvrir la taille et l'emplacement de tout portail présent. Dès lors qu'il en remarque un, il lui est possible de l'étudier de plus près (s'il en découvre plusieurs, il ne peut en étudier qu'un à la fois).

À chaque round d'étude, le personnage peut découvrir l'une des propriétés du portail, dans l'ordre qui suit :

- Clef ou mot de commande requis pour l'activer.
- Détails particulier concernant son utilisation (tels que les moments où celui-ci fonctionne).
- Aller simple ou aller-retour.
- Caractéristiques habituelles décrites dans la partie *Portails magiques* du chapitre 2.
- Pour finir, aperçu de l'endroit où il mène. Le personnage peut observer l'endroit où conduit un portail pendant 1 round. La portée de son champ de vision est limitée par la portée du sort. *Analyse de portail* ne permet pas d'étendre les effets de sorts ou de pouvoirs magiques de divination à l'autre côté du portail. Par exemple, il est impossible d'utiliser *détection de la magie* ou *détection du Mal* pour étudier le lieu où mène un portail tout en observant cet endroit via *analyse de portail.*

Pour chaque propriété, le personnage effectue un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau du lanceur de sorts) contre un DD 17. S'il échoue, il peut tenter sa chance une nouvelle fois au round suivant.

Analyse de portail permet de distinguer les caractéristiques inhabituelles des portails dans une certaine mesure :

- Portails aléatoires. Le sort révèle simplement qu'il s'agit d'un portail aléatoire et s'il est possible de l'activer sur-le-champ. Il ne précise en rien comment l'activer ou le désactiver.
- Portails variables. Le sort révèle seulement qu'il s'agit d'un portail variable. Si le personnage étudie la destination du portail, le sort précise uniquement celle sur laquelle celui-ci est actuellement réglé.
- Portails à créatures. Le sort révèle simplement qu'il s'agit d'un portail à créatures. Si le personnage étudie la destination du portail, le sort précise où celui-ci envoie les créatures. S'il s'agit d'un portail qui envoie les créatures vers un lieu et leur équipement vers un autre, le sort ne révèle en rien où se retrouve cet équipement.
- Portails défectueux. Le sort révèle seulement qu'il s'agit d'un portail défectueux, pas le type de défaut qui le frappe.

Composantes matérielles profanes : une lentille en cristal et un petit miroir.

Balise planaire

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : un portail interplanaire
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage est capable d'altérer un portail magique afin d'expédier une balise mentale à six créatures maximum, y compris lui-même s'il le souhaite. Le personnage doit les connaître individuellement, mais il n'est pas nécessaire qu'elles soient présentes durant l'incantation. Une fois la *balise planaire* lancée, ces créatures connaissent toujours la direction du portail visé et la distance les en séparant.

Si l'une de ces créatures se rend dans un plan autre que l'un des deux qui sont reliés par le portail, le sort s'achève en ce qui la concerne. Un personnage peut être affecté par un nombre illimité de *balises planaires* sans que cela ne le gêne en quelque façon que ce soit.

Cache d'ombre

Illusion (ombre)
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Zone d'effet : un cercle de 30 cm de diamètre
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage peut temporairement dissimuler de petits objets dans le plan de l'Ombre ou les y abandonner à jamais. Ce sort provoque l'ouverture d'un petit portail menant au plan de l'Ombre, semblable à un petit disque mais invisible dans le plan Matériel.

Grâce au portail miniature créé par la *cache d'ombre*, le personnage peut plonger la main dans le plan de l'Ombre. Cependant, seuls de petits objets inertes peuvent passer entièrement par le trou.

Pendant toute la durée du sort, le personnage peut récupérer les objets stockés de l'autre côté du portail. Passé ce délai, il lui faut relancer le sort. La cache d'ombre reste à l'endroit précis où elle a été créée. Toutefois, les autochtones du plan de l'Ombre peuvent parfaitement récupérer les objets. D'ailleurs, ces derniers dérivent lentement, comme le veut la caractéristique d'altération de ce plan. Chaque jour, il y a 10 % de chances que les objets placés dans la cache d'ombre disparaissent (qu'ils soient déplacés ou volés). Au bout de dix jours, les objets disparaissent définitivement.

Il est impossible de lancer ce sort dans le plan de l'Ombre et il ne fonctionne que dans les plans coexistants avec celui-ci.

Corps élémentaire

Transmutation [cf. description]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le personnage
Durée : 1 round/niveau

Le mage est capable de se transformer en un élémentaire d'un type précis. Son corps et son équipement semblent alors composés de cet élément, mais le personnage conserve sa taille et son apparence normales.

Voici les pouvoirs que l'on acquiert lorsque l'on bénéficie de ce sort :

- Le personnage profite du sort d'*adaptation planaire* en rapport avec l'élément approprié. Par exemple, s'il transforme son corps en eau, il est à même de respirer normalement dans les plans dominés par cet élément.
- Le personnage est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques, sans compter qu'il est impossible de le prendre en tenaille. En outre, il bénéficie d'une vision dans le noir sur 18 mètres.
- Le personnage conserve le type de créature auquel il appartient, aussi n'est-il pas affecté par les sorts prenant pour cibles les élémentaires.

En outre, selon le type de *corps élémentaire* choisi, le personnage acquiert les pouvoirs exceptionnels suivants :

Air : vol (vitesse de déplacement normale, manœuvrabilité parfaite), maîtrise de l'air (les créatures aériennes sont victimes d'un malus de –1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués contre le personnage).

Eau : nage (vitesse de déplacement normale), maîtrise de l'eau (le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec de l'eau), extinction du feu (le personnage peut profiter de sa forme élémentaire pour éteindre des flammes normales et dissiper les feux magiques qu'il touche, comme s'il jetait une *dissipation de la magie* à son niveau de lanceur de sorts).

Feu : immunité contre le feu, départ de feu (ceux que le personnage frappe au corps à corps et ceux qui l'attaquent à l'aide d'une arme naturelle doivent réussir un jet de Réflexes ou prendre feu, le DD du jet de sauvegarde étant égal à celui d'un élémentaire du Feu de même taille).

Terre : maîtrise de la terre (le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts si son adversaire et lui touchent le sol), poussée (le personnage peut initier une manœuvre de charge sans susciter la moindre attaque d'opportunité), bonus d'armure naturelle de +3 à la CA.

Le sort de *corps élémentaire* affiche le registre correspondant à l'élément choisi. Si le personnage opte pour un corps de feu, le *corps élémentaire* est donc un sort de feu.

Composantes matérielles : un peu d'élément concerné extrait d'un plan autre que celui dans lequel le sort est lancé.

Déplacement xorn

Altération
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau (cf. description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible de ce sort est capable de se déplacer au travers de matériaux naturels solides comme la terre et la roche, de la même manière qu'un xorn, en creusant sans laisser ni tunnel ni trace de son passage derrière elle. Par contre, elle ne peut pas se déplacer au sein de pierre travaillée, de brique ou de métal. Si le sort de *glissement de terrain* est lancé sur une zone où se trouve une créature usant de *déplacement xorn*, celle-ci est repoussée de 9 mètres en arrière et étourdie durant 1 round (si elle réussit un jet de Vigueur, elle n'est pas victime de l'étourdissement).

La cible d'un *déplacement xorn* respire normalement dans la terre et la roche naturelles.

Ce sort dure au moins 1 round par niveau. Si la cible n'a pas atteint un volume d'air important (suffisamment grand pour l'accueillir) au terme du sort, ce dernier continue de faire effet jusqu'à ce qu'elle parvienne à un tel endroit. Ainsi, les personnages pris au piège des profondeurs du plan élémentaire de la Terre ont là un moyen de trouver un abri.

Focaliseur : une écaille de xorn.

Geôle

Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : une créature éthérée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une prison translucide de force cristalline autour d'une créature située dans le plan Éthéré. Pour ce faire, il doit être capable de voir ou de prendre pour cible la créature visée.

Tant que le sort fait effet, la cible enfermée dans la geôle est incapable de se déplacer dans le plan Éthéré et dans les plans adjacents. Tant qu'elle se trouve dans la geôle, la cible ne saurait se rendre dans un autre plan, y compris le plan Matériel.

La créature située dans la prison cristalline ne peut entreprendre d'attaque physique, tout comme il est impossible de s'en prendre à elle. En outre, la plupart des sorts et pouvoirs surnaturels ne peuvent l'affecter. Les attaques par regard et les sorts relevant du registre du son traversent les parois de la cellule cristalline, mais la cible de telles attaques bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

La cible de la *geôle* peut parfaitement tenter de briser sa prison en effectuant un jet de Force (DD 10 + niveau du lanceur de sorts de lanceur). Un sort de *désintégration* vient automatiquement à bout de la *geôle*.

Ce sort n'affecte que le plan Éthéré, aussi n'a-t-il aucun effet dans les plans qui ne sont pas coexistants avec celui-ci. Il n'affecte pas les créatures situées dans le plan Matériel.

Composante matérielle : un morceau de verre translucide.

Maelström de réalité

Évocation
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : émanation de 1,50 m de rayon/niveau, centrée sur un point dans l'espace, et rayonnement de 3 m de rayon/niveau centré sur le même point

Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule et Réflexes, annule
Résistance à la magie : oui

Le personnage fait un accroc dans la trame de la réalité qui aspire les matériaux et créatures, les expédiant vers un plan déterminé aléatoirement (cf. encadré *Destinations planaires aléatoires*). Tout ce qui est aspiré par le *maelström de réalité* finit dans le même plan.

Ce sort affiche deux zones d'effet. La première est la déchirure elle-même : une sphère d'un rayon de 1,50 m par niveau du lanceur de sorts. Au sein de cette zone, tous les objets non portés pesant moins de 50 kg sont aspirés dans le *maelström de réalité*, ce qui vaut aussi pour les individus échouant un jet de Volonté.

La déchirure provoque également des vents violents qui s'y engouffrent. Tous les objets non portés pesant moins de 50 kg sont attirés dans la zone d'effet première du sort, qui affiche un rayon de 3 mètres par niveau du lanceur de sorts. Les individus situés dans la zone secondaire doivent réussir un jet de Réflexes. En cas d'échec, ils sont attirés dans la zone première et doivent réussir un jet de Volonté, sans quoi ils sont aspirés dans le maelström.

Les créatures qui réussissent l'un de ces deux jets peuvent se déplacer et attaquer normalement, mais elles doivent effectuer de nouveaux jets de sauvegarde lors de chaque round pour rester dans la zone première ou secondaire.

Un *maelström de réalité* est un portail à sens unique, ce qui explique que rien n'en émerge jamais.

Composante matérielle : un anneau en or d'au moins 2,5 cm de diamètre.

Manifestation de groupe

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 8, Prê 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : une émanation de 7,50 m de rayon centrée sur un point dans l'espace
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures et tous les objets non portés situés à la fois dans un plan adjacent ou coexistant et dans la zone d'effet de la *manifestation de groupe* sont instantanément attirés dans le plan du personnage.

Pendant toute la durée du sort, les créatures visées conservent tous leurs pouvoirs à l'exception de ceux qui leur permettent d'accéder à d'autres plans. Au terme du sort, les objets et créatures visés repartent dans le plan d'où les a tirés le sort, même s'ils sont sortis de la zone d'effet de la *manifestation forcée*.

Composante matérielle : une poignée de poussière de cuivre jetée en l'air.

Manifestation forcée

Transmutation
Niveau : Mag/Ens 6, Prê 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : une créature
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Grâce à ce sort, le personnage oblige une créature située dans un plan adjacent ou coexistant à apparaître soudainement dans son plan d'existence en compagnie de ses effets personnels. Par exemple, le sort de *manifestation forcée* permet au personnage de forcer une cible située dans le plan Éthéré à apparaître subitement dans le plan Matériel, et *vice versa*. Par contre, le sort ne permet pas de détecter une créature située dans un plan adjacent.

Pendant toute la durée du sort, la créature visée conserve tous ses pouvoirs à l'exception de ceux qui lui permettent d'accéder à d'autres plans. Par exemple, un fantôme tiré du plan Éthéré conservera sa nature intangible, mais un magicien usant de *forme éthérée* pourra être attaqué normalement. Au terme du sort, la créature visée repart dans le plan d'où l'a tirée le sort, même si elle est sortie de la portée de la *manifestation forcée*.

Message interplanaire

Évocation [langage]
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : cf. description
Cible : une créature
Durée : 1 round (cf. description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au prêtre d'envoyer un message de 25 mots maximum à la créature ciblée. Cette dernière peut se trouver dans un autre plan au moment où elle reçoit le message. Ce sort permet généralement de prévenir un ami que l'on est tombé dans un piège ou que l'on se trouve dans un plan dont on ne peut s'extirper. Cependant, il a parfois d'autres utilités, comme signaler à autrui que la voie est libre et qu'il est possible d'entreprendre un voyage planaire.

Le temps d'incantation du sort est égal à 1 round, durant lequel le prêtre touche la créature avec laquelle il souhaite communiquer. Cette créature doit être capable de comprendre la langue employée par le personnage (sans quoi une fois la magie activée, elle saura qui a envoyé le message sans pouvoir en saisir le contenu). Par la suite, le prêtre peut envoyer un court message interplanaire à la créature précédemment touchée.

Qu'elle soit éveillée ou endormie, le *message interplanaire* est révélé à l'esprit de la cible et celle-ci est parfaitement consciente de sa réception. Si le message arrive alors qu'elle est assoupie, celui-ci prend la forme d'un songe particulièrement intense dont elle se souvient une fois réveillée.

Ce sort n'oblige en rien la créature avec laquelle le personnage communique à agir de quelque façon que ce soit. En outre, la cible est incapable de répondre pour lui faire part de ses projets ou de ses intentions. De son côté, le message parvient jusqu'à sa cible en empruntant le plan Astral, ce qui explique que

ce sort soit inefficace en ce qui concerne les plans séparés (ni adjacents ni coexistants) de celui-ci.

La créature censée recevoir le *message interplanaire* génère une légère aura magique. Enfin, il est possible de lancer le sort sur une créature non consentante, auquel cas celle-ci a le droit d'effectuer un jet de Volonté pour tenter d'en annuler les effets.

Monture éthérée

Invocation (création)
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 0 m
Effet : une monture quasi réelle, plus 1 monture supplémentaire/2 niveaux
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Dans le plan Éthéré, le personnage peut invoquer une ou plusieurs montures quasi réelles constituées de la proto-matière du plan. Seuls le personnage et les créatures qu'il désigne peuvent les chevaucher. Ces créations ressemblent à des chevaux (ou à toute autre monture courante). Cependant, elles sont translucides et enveloppées de brume, et leur couleur change sans cesse.

Ces créatures ont une CA de 18 (–1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 10 pv + 1 par niveau du lanceur de sorts. Elles ne combattent pas et n'ont aucune attaque. Si elle tombe à 0 pv, la *monture éthérée* s'évanouit dans la brume d'où elle est issue.

Un tel destrier affiche une vitesse de déplacement de 72 mètres dans le plan Éthéré. Il est capable de soutenir le poids de son cavalier, +5 kg par niveau. On ne peut lancer ce sort que dans le plan Éthéré et la monture de le quitte jamais.

(Si votre cosmologie exploite l'Éther profond, le temps nécessaire pour atteindre une destination est réduit de moitié lorsque l'on voyage à dos de *monture éthérée*.)

Passage d'ombre

Illusion (ombre)
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle et contact
Cibles : le personnage et jusqu'à une créature touchée/niveau
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le mage ouvre un portail conduisant au plan de l'Ombre, ce qui lui permet, ainsi qu'aux créatures qu'il touche, d'entrer dans ce monde. Contrairement à *traversée des ombres*, ce sort ne confère pas automatiquement la faculté d'ouvrir un autre portail, aussi sert-il le plus souvent à se cacher ou à entrer tout simplement dans le plan de l'Ombre.

Le portail reste présent pendant toute la durée du sort et d'autres créatures peuvent fort bien le franchir dans un sens ou un autre si elles réussissent un jet de Volonté. Il est invisible depuis le plan Matériel et prend l'apparence d'un simple trou blanc dans le plan de l'Ombre.

Comme c'est le cas pour la *traversée des ombres*, il faut se trouver dans une zone d'ombres profondes pour lancer ce sort. On ne peut le lancer que depuis un plan coexistant avec le plan de l'Ombre, jamais depuis ce dernier.

Portail aléatoire

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action

DESTINATIONS PLANAIRES ALÉATOIRES

Des sorts tels que *rayons prismatiques*, *maelström de réalité*, et des objets tels que l'*amulette des plans* ou le *bâton de surpuissance* sont capables d'envoyer un personnage vers un plan déterminé aléatoirement. La liste des plans possibles dépend de la cosmologie que vous avez choisie. Vous trouverez ci-dessous un exemple correspondant à la cosmologie de D&D. Les plans transitoires, comme le plan Éthéré, le plan Astral et le plan de l'Ombre, ne doivent pas constituer des destinations aléatoires.

TABLE 3–7 : DESTINATIONS PLANAIRES ALÉATOIRES

1d100	Plan
01–05	Domaines Héroïques d'Ysgard
06–10	Chaos Tourbillonnant des Limbes
11–15	Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium
16–20	Strates Infinies des Abysses
21–25	Profondeurs Tartaréennes de Carcères
26–30	Lande Grise d'Hadès
31–35	Morne Éternité de la Géhenne
36–40	Neuf Enfers de Baator
41–45	Champ de Bataille Infernal d'Achéron
46–50	Nirvana des Rouages de Méchanus
51–55	Royaumes Pacifiques d'Arcadie
56–60	Sept Paradis Ascendants de Céleste
61–65	Paradis Jumeaux de Bytopie
66–70	Champs Bénis de l'Élysée
71–75	Étendues Sauvages des Terres des Bêtes
76–80	Clairières Olympiennes d'Arborée
81–89	Domaine Concordant des Terres Extérieurs
90–91	Plan élémentaire du Feu
92–93	Plan élémentaire de la Terre
94–95	Plan élémentaire de l'Air
96–97	Plan élémentaire de l'Eau
98	Plan de l'énergie positive
99	Plan de l'énergie négative
00	Demi-plan au choix du MD

La strate et la destination précise restent à l'entière discrétion du MD. L'arrivée dans un tel plan ne garantit pas qu'on y survive longtemps. Ainsi, les individus susceptibles à certains effets planaires sont avertis des dangers qu'ils encourent.

Si la créature changeant de plan ne part pas du plan Matériel, remplacez le plan d'origine par le plan Matériel sur la table ci-dessus. Ainsi, un *bâton de surpuissance* brisé dans le plan élémentaire du Feu envoie son propriétaire dans le plan Matériel si celui-ci obtient 91 à son jet.

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : un portail interplanaire
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (portail) ou Volonté, annule (utilisateurs)
Résistance à la magie : non

Pendant toute la durée du sort, le mage détermine aléatoirement la destination d'un portail interplanaire. S'il rate un jet de Volonté, tout individu franchissant celui-ci est expédié dans un plan déterminé aléatoirement plutôt que vers la destination souhaitée. Toutes les créatures qui ratent leur jet de Volonté se retrouvent dans le même plan.

Composante matérielle : un miroir fêlé.

Protection contre l'énergie positive

Abjuration
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

La créature protégée par ce sort bénéficie d'une protection partielle contre les effets de l'énergie positive, y compris contre la guérison et la régénération magiques. Il est possible de le lancer sur un mort-vivant pour lui offrir davantage de résistance face aux pouvoirs de renvoi des prêtres.

Le sort de *protection contre l'énergie positive* fait appel à l'énergie négative pour contrer les effets de l'énergie positive. Chaque fois que la créature protégée est touchée par un effet de ce genre, elle lance 1d20 + niveau du lanceur de sorts contre un DD de 11 + nombre de DV de l'attaquant. Par exemple, le DD du jet de lanceur de sorts sera de 19 dans le cas d'un prêtre de niveau 8 tenant de repousser une créature protégée par le sort.

En cas de succès, les deux énergies contraires s'annulent mutuellement dans une chape de ténèbres accompagnée d'un coup de tonnerre. Le sort ou effet ne fonctionne alors pas, et si son auteur touchait la créature protégée, celui-ci subit 2d6 points de dégâts. Si la créature protégée rate le jet de niveau de lanceur de sorts, l'effet d'énergie positive l'affecte normalement.

Ce sort peut-être lancé sur un mort-vivant, ce qui lui offre de meilleures chances de résister au pouvoir de renvoi d'un prêtre bon. Commencez par déterminer le nombre de créatures normalement renvoyées. Celles qui peuvent être potentiellement renvoyées bénéficient d'un jet de niveau de lanceur de sorts pour résister au pouvoir.

Ce sort protège également de l'effet aveuglant du plan de l'énergie positive. Enfin, les créatures protégées ne gagnent aucun point de vie temporaire quand elles s'y trouvent.

Rappel à la vie d'Extérieur

Invocation (guérison)
Niveau : Prê 6
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : Extérieur mort touché
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le prêtre ramène un Extérieur d'entre les morts, comme s'il usait du sort de *rappel à la vie*. L'extérieur visé ne doit pas avoir plus de DV que le personnage n'a de niveaux et la créature peut être morte depuis longtemps.

Composantes matérielles : un peu de terre, d'eau ou de quelque autre matériau brut et naturel issu du plan d'origine de l'Extérieur, ainsi qu'un diamant valant au moins 500 po.

Résistance aux effets planaires

Abjuration
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 3, Prê 2
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 6 m
Cibles : une créature/niveau dans un rayonnement de 12 m de diamètre centré sur le personnage
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les cibles de ce sort sont temporairement épargnées par les effets naturels d'un plan précis. Ces derniers incluent des températures extrêmes, le manque d'air, les vapeurs nocives, les émanations d'énergies positive et négative et autres caractéristiques du plan.

Résistance aux effets planaires offre une protection contre les 3d10 points de dégâts de feu d'un plan dans lequel cet élément est dominant. Il permet également au personnage de respirer sous l'eau dans un plan où cet élément domine, sans compter qu'il l'immunise contre l'étouffement dans les plans dominés par la Terre. En outre, un personnage placé sous la protection de ce sort n'est pas aveuglé par l'énergie d'un plan majoritairement positif et cesse de gagner des points de vie lorsqu'il atteint son maximum normal. Enfin, les plans dans lesquels l'énergie négative domine n'infligent ni dégâts ni niveaux négatifs aux personnages ainsi protégés.

La *résistance aux effets planaires* annule également les effets précis de certains plans. Au sein de la cosmologie de D&D, ce sort annule l'effet assourdissant du Pandémonium et les dégâts dus au froid de Cania (le huitième niveau des Neuf Enfers). N'hésitez pas à rajouter à ce sort diverses protections dans le cadre de votre cosmologie. Par exemple, si votre monde dispose d'un plan élémentaire du Froid, ce sort protège des dégâts de froid de base qui y sont infligés.

La *résistance aux effets planaires* n'est d'aucune utilité face aux caractéristiques de gravité, d'alignement et de magie. D'ailleurs, il en va de même pour la caractéristique d'emprisonnement de certains plans (Élysée et Hadès au sein de la cosmologie de D&D).

Le sort n'offre aucune protection face aux créatures et autochtones, et il n'est d'aucune utilité contre les sorts, particularités et formations extrêmes ou artificielles de ce plan. Bien qu'il permette de survivre dans le plan élémentaire de la Terre, il ne sert strictement à rien si le personnage s'aventure dans un puits de lave de ce même plan.

Scellement de portail

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : un sort de *portail* ou un portail interplanaire
Durée : permanente (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le mage scelle de façon permanente un *portail* ou un portail interplanaire. Ce sort entrave l'activation d'un portail, mais il peut être annulé par une *dissipation de la magie*. Un sort de *déblocage* ne sert à rien contre un *scellement de portail*, mais un *carillon d'ouverture* dissipe le sort si ce dernier a été lancé par un personnage de niveau 14 ou moins. En outre, le pouvoir d'ouverture de portail de la classe de resquilleur permet de passer outre ce sort. Cependant, si le resquilleur échoue, il ne lui est pas possible d'effectuer une nouvelle tentative.

Une fois le portail ouvert, le sort prend fin.

Composante matérielle : un lingot d'argent d'une valeur de 50 po.

Sécurité

Abjuration
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle ou contact
Cible : le personnage ou la créature touchée
Durée : 10 minutes /niveau
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif)

Le bénéficiaire de ce sort découvre le plus court chemin lui permettant de se mettre à l'abri. On entend par abri un refuge où le personnage ne risque pas de subir de dégâts en raison de son environnement et ne s'expose à aucun danger imminent. Cependant, le sort ne lui permet pas de se rendre en cet endroit.

Le sort de *sécurité* désigne le plus court chemin permettant de sortir d'un nuage toxique, ou encore la direction dans laquelle il est nécessaire de creuser pour atteindre la surface quand on est enseveli. Toutefois, ce sort n'est d'aucune utilité contre un *dédale*, car ce dernier n'inflige pas de dégâts physiques. En outre, il n'offre ni renseignements ni protection face aux créatures hantant le refuge.

Au sein de la cosmologie de D&D, *sécurité* produit différents effets selon le plan dans lequel il est lancé :

Plan de l'Ombre : plus court chemin permettant de sortir des sombreterres.

Plan élémentaire de l'Air : refuge le plus proche situé à l'abri du vent, plus court chemin permettant de sortir d'un banc de brouillard.

Plan élémentaire de l'Eau : poche d'air la plus proche ; plus court chemin permettant de sortir d'un endroit chaud, d'une poche de glace ou d'une marée rouge.

Plan élémentaire du Feu : plus court chemin permettant de sortir d'un puits de magma ou de tout autre endroit particulièrement chaud.

Plan élémentaire de la Terre : poche d'air ou caverne la plus proche.

Plan de l'énergie négative : zone d'accalmie minoritairement dominée par l'énergie négative la plus proche.

Plan de l'énergie positive : zone minoritairement dominée par l'énergie positive la plus proche.

Limbes : zone stabilisée des Limbes la plus proche.

Pandémonium : refuge le plus proche situé à l'abri des tempêtes de vent.

Carcères : plus court chemin permettant de sortir d'une tempête de sable de Minéthys.

Géhenne : saillie la plus proche ; refuge le plus proche situé à l'abri des neiges acides de Mungoth.

Neuf Enfers : refuge le plus proche situé à l'abri des boules de feu d'Avernus, des chutes de pierres de Malbolge ou du froid de Cania.

Achéron : refuge le plus proche situé à l'abri des tempêtes de lames d'Ocanthus.

Dans les plans de votre création, *sécurité* pourra offrira d'autres renseignements.

Ce sort est généralement utilisé dans les environnements hostiles tels que les plans intérieurs pour localiser la poche de survie la plus proche.

Si le sort de *sécurité* est suivi d'un sort de *changement de plan*, ce dernier expédie le personnage vers un lieu relativement sûr de ce plan. Ainsi, le prêtre sera téléporté jusqu'à une poche d'air dans le plan élémentaire de l'Eau, ou bien vers un endroit frais du plan élémentaire du Feu.

Souffle d'ombre

Évocation
Niveau : Dru 4, Prê 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort est particulièrement efficace contre les créatures originaires du plan de l'Ombre et contre celles usant de sorts ou de pouvoirs magiques relevant du registre de l'ombre. Il débarrasse la zone d'effet de tout portail ou point faible séparant le plan de l'Ombre des autres plans et empêche qu'on y accède par le biais de sorts relevant du registre de l'ombre. Le sort illumine vivement la zone d'effet.

Les autochtones du plan de l'Ombre pris dans le *souffle d'ombre* doivent effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, ils sont étourdis pendant 3d6 minutes. Les morts-vivants et autres créatures vulnérables à la lumière qui hantent ces lieux doivent effectuer un second jet de Vigueur. En cas d'échec, ils subissent 2d10 points de dégâts supplémentaires. Les créatures manquant l'un de ces deux jets de sauvegarde ne peuvent utiliser de sort ou de pouvoir surnaturel visant à ouvrir un portail menant au plan de l'Ombre pendant 3d6 minutes.

Le *souffle d'ombre* ferme tous les portails, *portails* et autres ouvertures menant au plan de l'Ombre. En outre, il renforce les points faibles. Les créatures situées de l'autre côté d'un portail ne sont pas affectées par le *souffle d'ombre*.

Composante matérielle : une poignée de terre de cimetière, écrasée et lancée.

Souffle éthéré

Abjuration
Niveau : Prê 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : émanation sphérique de 7,50 m + 1,50 m/2 niveaux centrée sur le personnage
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre fait apparaître autour de lui un petit cyclone éthéré dans le plan du même nom. Les créatures situées dans le plan Matériel ne sont pas affectées (cela est également valable pour le personnage s'il a lancé le sort depuis ce plan). Cependant, toutes les créatures situées à la fois dans le plan Éthéré et dans la zone d'effet du sort sont affectées comme si elles étaient prises dans un cyclone éthéré. Le cyclone dure aussi longtemps que le sort et tout individu pénétrant dans la zone est happé par ses vents, risquant ainsi d'être balayé tel un fétu de paille.

Si le prêtre lance ce sort alors qu'il se trouve dans le plan Éthéré, il est également affecté. De leur côté, les morts-vivants et les gros objets éthérés ne risquent rien. Les objets non portés pesant moins de 25 kg sont emportés.

Composantes matérielles : une dent de créature exploitant le plan Éthéré, comme un chien esquiveur ou un maraudeur éthéré, ou bien une griffe d'araignée de phase.

Zone de répit

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 2 rounds
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : cube de 9 m de côté/niveau
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage crée une zone temporairement protégée de toute intrusion interplanaire. Cela inclut les sorts et pouvoirs exploitant les autres plans, parmi lesquels *porte dimensionnelle*, *téléportation*, *changement de plan* et autres formes de voyage planaire.

Dans la *zone de répit*, les sorts d'invocation et d'appel ne fonctionnent pas. Toutefois, les créatures invoquées ou appelées en-dehors de celle-ci peuvent y entrer.

On ne peut y créer de portail, mais ceux qui existent au moment où le sort est lancé ne sont pas affectés. Les créatures situées dans des plans adjacents ou coexistants doivent se replier jusqu'au bord de la *zone de répit* et ne peuvent pénétrer dans la zone correspondante dans leur propre plan.

Composante matérielle : un peu de sang de gorgone.

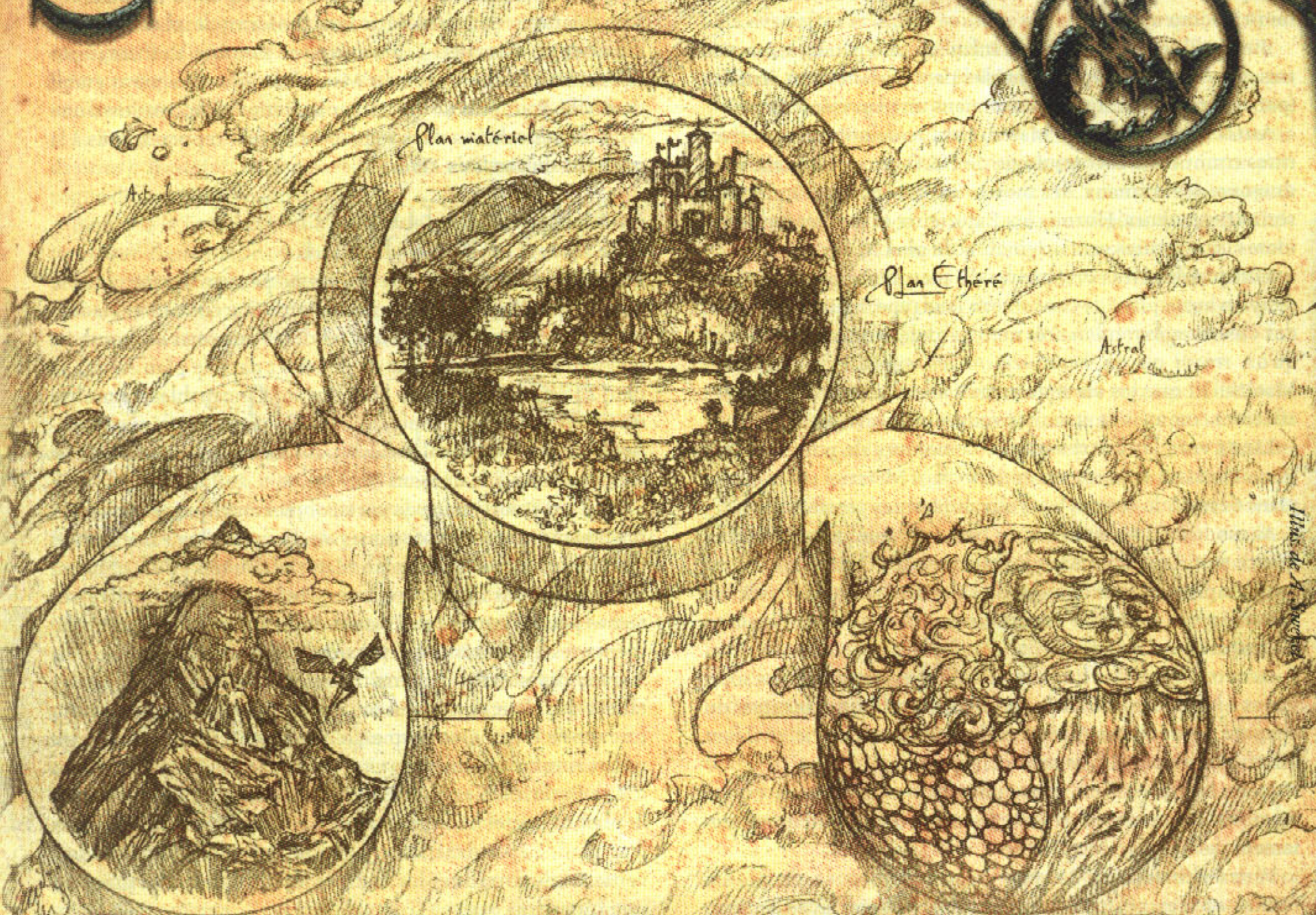
Zone de révélation

Divination
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 3
Composantes : V, G, FD/M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : émanation de 1,50 m de rayon/niveau
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Tous les objets et toutes les créatures situés dans la *zone de révélation* deviennent visibles. Cela inclut bien entendu les créatures invisibles, mais également celles qui se trouvent dans les plans coexistants, comme le plan Éthéré et le plan de l'Ombre. Les autochtones de ces plans ne perdent en rien leurs pouvoirs, ils deviennent simplement visibles.

La *zone de révélation* supprime mais ne dissipe pas *invisibilité*, *passage dans l'éther* et autres sorts. Dès lors que l'une des créatures affectées quitte la zone d'effet du sort, elle redevient invisible.

Composante matérielle profane : une poignée de cendres de la tenue funéraire d'un mort-vivant.



Le plan Matériel constitue le berceau de votre campagne. Il s'agit de l'endroit « normal » de votre cosmologie, où les personnages joueurs ont vraisemblablement commencé leur carrière d'aventurier. Voyez le comme un miroir restituant le reflet du reste de votre cosmologie. En outre, il s'agit certainement du centre de cet univers.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN MATÉRIEL

Le plan Matériel exploite le système de jeu présenté dans les livres de règles de D&D. Il s'agit d'un monde fantastique traditionnel régi par des lois naturelles connues des joueurs. Voici les caractéristiques planaires d'un plan Matériel classique :

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.** Pour être plus précis, l'écoulement du temps dans les autres plans est toujours comparé à celui du plan Matériel.
- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Pas de caractéristiques énergétiques ou élémentaires.** Cependant, certains lieux peuvent en afficher.
- **Alignement neutre/modéré.**
- **Magie normale.**

Il vous est possible de modifier ces caractéristiques afin qu'elles siéent à votre cosmologie, mais il s'agit de traits par défaut. De même, le plan Matériel présente généralement des caractéristiques particulières, notamment parce qu'il se situe au cœur de votre multivers.

Le plan Matériel est le point de convergence de tous les autres plans. Il est composé de la matière des plans intérieurs et les puissances des plans extérieurs y conservent adorateurs et forces. En général, le plan Matériel est relié au plan Astral, au plan Éthéré et au plan de l'Ombre, et les autochtones qu'il abrite s'intéressent le plus souvent aux autres plans.

Le plan Matériel est très varié en termes de cultures, de climats et de populations – bien plus que tout autre plan. Cela explique qu'on y trouve tout et n'importe quoi. Il arbore une grande diversité, car il est lié à nombre d'autres plans et accueille un large éventail de créatures.

Toutefois, cette normalité ne doit pas se transformer en ennui. Voici quelques tuyaux visant à personnaliser votre plan Matériel.

Forme et taille alternatives. Un plan Matériel peut exhiber tout un ensemble de formes et de tailles : un orbe flottant dans l'espace, un long ruban, une feuille parfaitement plate, un disque monté sur le dos d'une tortue divine, etc. Souvent, le plan Matériel se trouve sur

une planète sphérique ; c'est ce à quoi s'attendent assurément les joueurs.

Bien qu'il soit généralement infini ou indépendant, mais de très grande taille, un plan Matériel peut parfaitement être fini (par exemple, un disque reposant dans un plan élémentaire).

Autochtones. Le plan Matériel abrite de nombreuses créatures connues de la cosmologie de D&D, parmi lesquelles des dragons, des animaux, des morts-vivants et, bien sûr, les personnages joueurs. Hormis les Extérieurs et les élémentaires, toutes les créatures sont originaires du plan Matériel.

Lorsque des êtres originaires du plan Matériel se rendent dans un autre plan, ils conservent leur type, mais deviennent des créatures extraplanaires au regard des sorts. Cela signifie qu'un *renvoi* ou un *bannissement* les expédie vers le plan Matériel et que les sorts de *protection* et de *cercle magique* les affectent comme s'ils étaient invoqués ou convoqués.

Liens vers les autres plans. Le nombre de portails, frontières et autres échangeurs entre le plan Matériel et les autres plans dépend de vos envies. Voici différentes possibilités :

Aucun lien. Il n'existe aucun lien avec quelque autre plan que ce soit. Les plans Astral, Éthéré et de l'Ombre n'existent tout simplement pas. Il s'agit de l'alternative la plus radicale, car elle prive le jeu de nombreux sorts et autres occasions d'aventures.

Liens inconnus. Des liens existent bel et bien, mais les sorts visant à les franchir n'ont pas été découverts. Ainsi, les sorts du chapitre 3 n'ont jamais été créés dans le plan Matériel et il faut donc se livrer à quelques recherches.

Liens magiques. Les sorts, pouvoirs magiques et objets magiques créant des liens entre les plans fonctionnent normalement dans le plan Matériel.

Vortex élémentaires. Le plan Matériel dispose de points faibles en des régions affichant une affinité avec les éléments. Les vortex menant dans le plan élémentaire du Feu se trouvent notamment dans les volcans, et les vortex conduisant au plan élémentaire de l'Eau au plus profond des océans. On entre dans le plan élémentaire de la Terre en s'aventurant dans les entrailles d'Outreterre et on parvient au plan élémentaire de l'Air en gravissant les plus hauts et venteux sommets montagneux.

Portails. En certains lieux précis, le plan Matériel est physiquement relié aux plans intérieurs et extérieurs. Pour plus d'informations sur le fonctionnement de tels portails, reportez-vous à la partie *Portails magiques* du chapitre 2.

Plans transitoires. Le plan Matériel coexiste avec le plan Éthéré, est adjacent au plan Astral et affiche un accès magique et limité vers le plan de l'Ombre.

SURVIE DANS LE PLAN MATÉRIEL

Si de nombreux endroits du plan Matériel (volcans, grand large, etc.) sont extrêmement hasardeux, son environnement est globalement hospitalier. Ainsi, autochtones, Extérieurs et élémentaires ne subissent pas de dégâts dus au plan lui-même.

Nombre des créatures originaires des plans extérieurs s'y sentent mal à l'aise, car il n'affiche pas la caractéristique d'alignement à laquelle elles sont habituées. Les Extérieurs et élémentaires issus des plans intérieurs ne s'y sentent guère mieux, car ils n'y retrouvent pas l'énergie ou l'élément dominant qui leur est si cher.

RENCONTRES DANS LE PLAN MATÉRIEL

Les créatures et autres défis que renferme le plan Matériel dépendent d'un lieu à un autre, et nombre des créatures décrites au fil des pages du *Manuel des Monstres* y ont établi domicile. Pour plus de détails sur la méthode de création d'une table de rencontres dans le plan Matériel, reportez-vous à la page 132 du *Guide du Maître*.

EXTÉRIEURS ET ÉLÉMENTAIRES DANS LE PLAN MATÉRIEL

Les Extérieurs et les élémentaires ne peuvent entrer dans le plan Matériel que de certaines façons. D'accoutumée, même les Extérieurs et les élémentaires dotés des sorts ou pouvoirs magiques leur permettant de pénétrer dans le plan Astral, le plan Éthéré ou le plan de l'Ombre sont incapables de mettre un pied dans le plan Matériel sans satisfaire certaines conditions. C'est la principale raison pour laquelle le plan Matériel n'est pas rempli de démons.

Tout un assortiment de sorts, objets magiques et pouvoirs magiques permet de convoquer ou d'appeler des Extérieurs et des élémentaires dans le plan Matériel. De tels effets obligent habituellement la créature invoquée à s'acquitter de diverses tâches pour le compte de l'auteur du sort. Les Extérieurs et élémentaires les plus intelligents se rebiffent et cherchent le plus souvent à assujettir leur maître quand ils n'apprécient pas les tâches qu'il leur confie. En outre, ces effets ont généralement une durée limitée, au terme de laquelle la créature invoquée repart automatiquement.

Les Extérieurs et les élémentaires peuvent pénétrer dans le plan Matériel en empruntant un portail se trouvant dans leur plan. Cependant, divers gardiens du plan Matériel surveillent ces portails et les scellent lorsqu'il leur faut prévenir une incursion.

En outre, les élémentaires sont capables d'emprunter des vortex naturels les conduisant à une région du plan Matériel semblable à leur plan d'origine. Cependant, ils s'éloignent rarement des contrées qu'ils trouvent si hospitalières.

Certains Extérieurs ont le pouvoir de contrôler le corps de créatures du plan Matériel, un peu comme on le fait par le biais du sort de *possession*, si ce n'est que l'Extérieur n'a pas besoin de réceptacle. Avant d'user de ce pouvoir, une telle créature doit se trouver dans le plan Éthéré.

LA TÆRRE : LE PLAN MATÉRIEL DE LA COSMOLOGIE DE D&D

La Tærre, le plan Matériel de la cosmologie de D&D, est constituée de corps sphériques indépendants perdus dans l'espace. La Tærre affiche toutes les caractéristiques habituelles et tous les liens d'un plan Matériel. Elle est reliée au plan Astral, au plan Éthéré et au plan de l'Ombre, et les voyageurs originaires de celle-ci peuvent se rendre dans les plans intérieurs et extérieurs en passant par le plan Astral.

La cosmologie de la Tærre est basée sur les diagrammes planaires présentés au chapitre 1. Une sphère de six plans intérieurs l'englobe. Elle est également liée au plan Astral et donc à la Grande Roue des dix-sept plans extérieurs. Les plans intérieurs ne sont pas reliés les uns aux autres, mais chacun des plans extérieurs est adjacent à ses voisins. Quand on sait où regarder, on peut faire tout le tour de la Grande Roue, de Céleste aux Abysses, et inversement.

En outre, il y a plus de minuscules demi-plans reliés à la Tærre qu'on ne saurait en compter. Nombre d'entre eux furent créés par des dieux ou de puissants magiciens afin d'y dissimuler leurs richesses, de se retirer du monde ou d'incarcérer des ennemis particulièrement gênants.

La Tærre n'est reliée à aucun plan Matériel alternatif (cf. ci-dessous). Toutefois, il est possible d'en inclure à votre campagne de façon intermittente.

Bien que la Tærre dans son ensemble n'affiche aucune caractéristique élémentaire ou énergétique, certaines régions de ce plan abritent des poches disposant de caractéristiques élémentaires. Ces régions apparaissent le plus souvent près de portails ou de vortex menant aux divers plans élémentaires.

PLANS MATÉRIELS ALTERNATIFS

Si vous le souhaitez, rien ne vous empêche d'introduire des plans Matériels alternatifs dans votre campagne. Ceux-ci proposent leurs propres cosmologies, décors et autochtones, qui peuvent être semblables ou radicalement opposés au plan Matériel original. Toutefois, rien ne vous oblige à insérer un plan Matériel alternatif dans votre cosmologie, d'autant que votre univers peut parfaitement s'en sortir seul.

Un plan Matériel alternatif présente généralement les mêmes caractéristiques d'écoulement du temps, de gravité, de forme, de taille et de morphologie que l'original. Du reste, les caractéristiques élémentaires, énergétiques et d'alignement y sont similaires (du moins si votre plan Matériel en dispose). En effet, le simple fait de modifier ces caractéristiques de base risque d'en faire un plan intérieur ou extérieur.

Un plan Matériel alternatif possède ses propres plans transitoires. Néanmoins, il est possible qu'il partage certains demi-plans et le plan de l'Ombre avec d'autres plans Matériels.

TYPES DE PLANS MATÉRIELS ALTERNATIFS

Voici comment créer un plan Matériel alternatif contrastant avec le plan d'origine des personnages.

Niveaux de magie différents. Il vous est possible d'accroître ou de réduire d'un cran le niveau de magie disponible dans le plan Matériel. Si vous lui conférez la caractéristique de magie sauvage, de magie morte ou de magie renforcée, apprêtez-vous à modifier le monde en profondeur. Un plan Matériel alternatif sur lequel règne la magie sauvage est dangereux et les lanceurs de sorts peuvent y être considérés comme de véritables menaces, pour eux-mêmes comme pour autrui. Un plan Matériel alternatif frappé de magie morte étouffera tous les sorts et pouvoirs magiques, mais on y trouvera peut-être des poches de magie normale (où les personnages joueurs souhaiteront certainement se rendre). Les plans Matériels alternatifs affichent rarement une caractéristique de magie affaiblie, mais il est possible de les limiter en termes de niveau et d'école si tel est votre désir. Imaginez donc un monde où le seul type de magie est la Nécromancie, ou un autre dans lequel les sorts d'Évocation n'existent pas.

Plans Matériels jumeaux. Les plans jumeaux ressemblent au plan Matériel d'origine des personnages, mais quelques détails les en séparent. Par exemple, le double de chaque personnage sera doté de l'alignement opposé, ou n'existera pas du tout. Il est facile de créer des plans jumeaux car vous disposez déjà des cartes et autres sources nécessaires, ce qui vous permet de ne changer que ce qui vous arrange.

Plans Matériels décalés dans le temps. Les personnages qui sont du voyage auront certainement l'impression de faire un bond dans le temps, mais ils se rendront en réalité dans un plan Matériel parallèle identique au passé (ou au futur possible) de leur plan Matériel. Là encore, vous pouvez exploiter les sources existantes dans la cadre de ce plan alternatif. Cela vous offre ainsi la chance de limiter les personnages à la technologie de l'âge de la pierre ou d'employer les armes futuristes décrites au chapitre 6 du *Guide du Maître*. Prenez garde cependant si les personnages décident de ramener des armes à feu dans leur plan d'origine.

Plans Matériels basés sur un type de terrain. Il est facile d'imaginer un monde dominé par un unique type de terrain. Peut-être une ère glaciaire a-t-elle recouvert le plan Matériel alternatif de neige et de glace, ce qui explique que les géants du givre terrorisent quelques enclaves d'humains, de gnomes et d'elfes. Dans le même temps, les nains se sont enfoncés dans les profondeurs de la terre, attirés par la chaleur géothermale des fleuves de magma et des mers de lave. De leur côté, les orques et demi-orques constituent les éclaireurs des géants du givre, alors que les quelques halfelins existant sont les domestiques de puissants seigneurs de guerre.

Ceci étant dit, il est tout aussi possible qu'un vaste océan recouvre la surface du plan Matériel alternatif, et que les locathahs, tritons et sahuagins constituent les cultures dominantes. Les humains et les elfes sont alors les simples rejetons mutants d'hommes-poissons et d'elfes des mers, exilés vers les quelques îles qui parsèment le monde océanique. Les nains et les halfelins vivent dans un archipel et jouissent d'une culture commerciale dominée par des princes marchands et autres seigneurs pirates. Enfin, les gnomes vivent dans une gigantesque ville volante qui flotte au-dessus des flots.

Plans Matériels basés sur d'autres cultures. La Tærre s'inspire principalement de la culture et de la société du Moyen Âge européen. Les plans Matériels alternatifs peuvent toutefois exploiter d'autres cultures du monde réel. Ainsi, les personnages peuvent se rendre dans un monde où les nobles se battent en duel pour des questions d'honneur, ou dans un autre où des tribus de chasseurs et de cueilleurs utilisent encore des armes en pierre pour chasser les animaux dans la savane. Pour obtenir un plan Matériel alternatif plus radical encore, associez les aspects de différentes cultures en y ajoutant des éléments de votre cru. D'ailleurs, peut-être existe-t-il un plan Matériel alternatif dans lequel les nobles règlent leurs différends d'honneur lors de traques exploitant des armes en pierre magiques.

Plans Matériels dominés par des monstres. Il n'y a aucune raison pour que les races du chapitre 2 du *Manuel des Joueurs* dominent tous les plans Matériels. Un plan Matériel alternatif peut se caractériser par une grande nation de minotaures en guerre contre des barbares centaures et lamies. Pendant ce temps, un ordre magique de rakshasas tire les ficelles et les esclaves torves des minotaures expriment des velléités de liberté. Les races de personnages joueurs courantes ont depuis longtemps disparu, aussi les voyageurs se rendant dans ce plan Matériel alternatif feront-ils l'objet de toutes les curiosités.

Dans un autre plan Matériel alternatif, une expérience magique ayant mal tourné a libéré un flot massif d'énergie négative, faisant de toutes les créatures qui y évoluent des morts-vivants. Liches et seigneurs vampires s'affrontent dans un décor de désolation, menant leurs armées de squelettes, de zombis, de goules et de nécrophages, sans oublier qu'ils emploient des spectres et fantômes en guise d'éclaireurs et d'espions.

Plans Matériels dotés d'autres panthéons. Les habitants d'un plan Matériel alternatif ne vénèrent pas forcément les dieux connus du reste de la cosmologie. Peut-être les dieux tels que Pélor et Hextor adoptent une apparence et un nom différents dans les plans Matériels alternatifs, ou peut-être ces derniers proposent-t-ils un panthéon de divinités entièrement inédit. Un plan Matériel alternatif est un bon endroit où commencer si vous souhaitez introduire de nouveaux dieux au sein de votre campagne. Peut-être les dieux de la mythologie grecque siègent-ils au sommet du mont Olympe. Ainsi, les personnages puissants s'y rendant pourront lutter avec Héraclès ou requérir l'aide d'Athéna dans le cadre d'une énigme particulièrement difficile.

Plans Matériels dotés d'une géographie fantastique. Ces plans Matériels alternatifs sont semblables à la Tærre, si ce n'est que leur décor est radicalement différent. Imaginez un instant un plan Matériel alternatif dans lequel de gigantesques montagnes flottent au-dessus du sol, dérivant paresseusement dans le ciel tels des nuages. Des veines de « minerai volant » sont exploitées dans ces ilots flottant de roche et celui-ci alimente les navires et forteresses célestes. Le minerai volant est si précieux que les montagnes flottantes sont convoitées par des nations entières et de puissantes créatures. La plupart des autochtones vivent à la surface du plan, dans l'ombre de suzerains qui règnent depuis les cimes.

Maintenant, imaginez que dans un autre plan Matériel alternatif, la civilisation se soit développée sur les rives d'un fleuve serpentant sous la forme d'un gigantesque cercle sur le continent. Comme ce fleuve est alimenté par l'essence même de la magie, il est possible de descendre son cours et faire relâche dans toutes les grandes villes du plan, pour finalement revenir au point de départ après un périple de plusieurs mois. Certains bras du fleuve sont dangereux, d'autres attirent toutes les formes de commerce. Sans compter que lorsque les étoiles adoptent une configuration précise, l'écoulement du fleuve s'inverse, plongeant le plan dans la guerre et l'anarchie.

Autres campagnes publiées. Puisque chaque plan peut abriter sa propre cosmologie, le fait de pénétrer dans un plan Matériel alternatif revient à faire ses premiers pas dans un autre monde. Les personnages ont alors la chance de se rendre dans un monde unique, issu de votre imagination ou d'une campagne publiée par Wizards of the Coast. Pourquoi ne pas inviter les personnages à franchir un portail reliant votre campagne au monde de Greyhawk. Après s'être chargé du Temple du Mal élémentaire, les personnages ont la possibilité de rentrer dans leur plan d'origine et de refermer le portail derrière eux.

ATTEINDRE LES PLANS MATÉRIELS ALTERNATIFS

Il y a plusieurs façons de se rendre dans un plan Matériel alternatif, si tant est qu'il en existe au sein de votre cosmologie.

Plan de l'Ombre. Tel que cela est précisé dans la partie *Plan de l'Ombre* du chapitre 5, il est possible de s'enfoncer dans ce plan et de s'éloigner du plan Matériel. Bien que ce genre de voyage soit hasardeux, il est possible d'atteindre un plan Matériel alternatif en s'aventurant dans le plan de l'Ombre. L'existence et les moyens d'accès à ces plans dépendent de votre cosmologie.

Portail d'ombre. Celui-ci ressemble à n'importe quel autre portail interplanaire. Cependant, plutôt que de passer par le plan Astral, il expédie les créatures qui le franchissent dans un plan Matériel alternatif via le plan de l'Ombre. Le portail d'ombre peut être doté de toutes les propriétés d'un portail normal.

Demi-plan. Un petit plan fait parfois office de « couloir des mondes ». Lorsque deux plans Matériels accèdent aux extrémités d'un même demi-plan, celui-ci agit comme une sorte de pont les reliant. Le demi-plan abrite certainement gardiens et pièges, et les portails fonctionnent peut-être par intermittence, voire pas du tout.

Accident interplanaire. Un événement généralement irréversible, tel que le bris d'un *bâton de surpuissance*, est capable d'affaiblir les parois de la réalité et de projeter un individu dans un plan Matériel alternatif. Éventuellement, un résultat de 100 obtenu sur la table 3–7 peut expédier les créatures concernées dans un plan Matériel alternatif.

SORTS DIVINS ET PLANS MATÉRIELS ALTERNATIFS

Quand ils se trouvent dans un plan Matériel alternatif doté de son propre panthéon de divinités, les lanceurs de sorts divins conservent l'usage de leur magie s'ils ont accès à leur plan d'origine par le biais de quelque sort ou portail. D'ailleurs, leur dieu s'intéressera certainement à cette nouvelle contrée de fidèles potentiels. Du reste, les divinités propres au plan Matériel alternatif souhaiteront vraisemblablement en apprendre davantage au sujet d'une nouvelle religion déferlant sur leurs terres. De tels agents expliquent que certains dieux soient connus en plusieurs mondes.

Par contre, si le jeteur de sorts divins est victime d'un accident interplanaire, le lien qu'il entretient avec son dieu risque d'être rompu. Un tel personnage doit alors dénicher une divinité dont l'alignement et les croyances correspondent à ceux de son ancien dieu tutélaire avant de pouvoir recouvrer l'usage de sa magie. Certains sorts et domaines ne seront plus du tout accessibles tant que la conversion n'aura pas eu lieu – sachant que l'apprentissage d'une nouvelle foi n'est pas forcément chose aisée. De même, un prêtre coupé de son dieu peut se contenter de vénérer les préceptes qu'il incarne, rétablissant ainsi le contact avec ses domaines, comme le font les prêtres qui ne révèrent aucune divinité particulière.

CHAPITRE CINQ

LES PLANS TRANSITOIRES



Illus. de A. Swekel

Les plans transitoires constituent le ciment qui confère à votre cosmologie toute son intégrité. Grâce à eux, vous pouvez passer d'un plan à un autre ou traverser le plan Matériel à grande vitesse et en toute facilité. Les trois plans transitoires de la cosmologie de D&D sont le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre. De nombreuses autres cosmologies utilisent ces trois plans transitoires : ce sont les éléments que l'on rencontre le plus souvent d'une cosmologie à l'autre. La plupart, voire toutes les cosmologies de D&D, utilisent les plans transitoires et leur suppression peut donc grandement affecter le fonctionnement de votre campagne.

Les plans transitoires semblent afficher davantage de différences que de similitudes. Le plan Astral, vaste et aérien, le plan Éthéré, dénué de substance et intangible, et le sombre et menaçant plan de l'Ombre possèdent chacun leurs propres caractéristiques.

Pourtant, les plans transitoires se ressemblent à plus d'un égard. Ils sont tous utilisés pour voyager de façon sûre ou rapide, pour atteindre des régions qui seraient autrement plus difficiles d'accès. Tous sont essentiellement vides : la majorité de l'espace qui les compose n'est utilisé que pour accéder à d'autres plans. Les structures permanentes existant au sein des plans transitoires semblent tremblantes et changeantes. Les plans transitoires sont étroitement liés à leurs plans coexistants ou adjacents. Enfin, caractéristique la plus importante, on peut accéder à ces plans ou les manipuler à l'aide de la magie, de sorte qu'ils possèdent une place importante dans le sac à malice d'un lanceur de sorts.

Les habitants d'un plan transitoire proviennent généralement des plans avec lesquels il communique, mais un plan transitoire peut également être doté de ses propres formes de vie. Même ainsi, ces créatures ont une forte affinité avec les plans qui communiquent avec leur monde natal transitoire. Les créatures rencontrées dans un plan transitoire peuvent être de simples visiteurs ou bien s'être taillées leur propre domaine dans un espace libre du plan. Les Extérieurs sont monnaie courante dans les plans transitoires, mais les créatures du plan Matériel sont tout aussi communes, en particulier les créatures magiques et les morts-vivants. Les créatures qui possèdent des sorts ou des pouvoirs magiques voyagent également à travers les plans transitoires, de sorte que les humains, les humanoïdes, les humanoïdes monstrueux et les dragons peuvent eux aussi dériver à travers le vide.

Sorts et pouvoirs magiques sont les moyens les plus courants visant à pénétrer dans les plans transitoires. Les portails et les vortex donnant dans les plans transitoires sont rares. Souvent, les portails rencontrés dans un plan transitoire ne font que courir à travers le plan et mènent ailleurs. Ainsi, de nombreux portails magiques

passent par le plan Astral pour atteindre les plans extérieurs, mais peu de portails mènent directement au plan Astral.

VOYAGE ENTRE LES PLANS TRANSITOIRES

Généralement, les personnages pénètrent dans un plan transitoire grâce à un sort ou à un pouvoir magique. Les sorts de *forme éthérée* et de *passage dans l'éther* mènent dans le plan Éthéré, le sort de *projection astrale* dans le plan Astral et le sort de *traversée des ombres* dans le plan de l'Ombre. De tels sorts fonctionnent habituellement en n'importe quel lieu coexistant ou adjacent au plan. Si le plan de l'Ombre est relié à un plan extérieur particulier, le lanceur de sorts est normalement en mesure d'utiliser *traversée des ombres* depuis ce plan. Cependant, si les deux plans ne sont ni coexistants ni adjacents, le sort ne fonctionne pas.

Tout se corse lorsqu'on lance l'un de ces sorts depuis un plan transitoire. Un sort particulier permettra-t-il de passer d'un plan transitoire à un autre ? Vous trouverez ci-dessous les réponses en ce qui concerne la cosmologie de D&D :

Du plan Éthéré au plan Astral : on peut se rendre dans le plan Astral depuis n'importe quel point du plan Éthéré, car le plan Astral est relié à l'intégralité du plan Éthéré. (Mais le plan Éthéré n'est pas forcément relié à tous les lieux du plan Astral ; cf. ci-dessous.) Quand un personnage utilise le sort de *projection astrale*, son corps physique reste dans le plan Éthéré et sa forme astrale rejoint le plan Astral. Si son corps physique se rend dans le plan Astral, sa forme reprend toute sa substance et devient solide.

Du plan Astral au plan Éthéré : il est possible de passer du plan Astral au plan Éthéré dans les régions ou les deux plans sont coexistants ou adjacents. Quand on se trouve dans une zone ne possédant normalement pas d'accès au plan Éthéré, un tel passage est impossible. Un corps physique passant du plan Astral au plan Éthéré perd sa substance (comme avec le sort *forme éthérée*), qu'il ait atteint le plan Éthéré au moyen d'un sort ou en passant à travers une mare de couleur. Une forme astrale peut pénétrer dans le plan Éthéré, ce qui lui confère les propriétés éthérées tant qu'elle y séjourne (ainsi, elle peut être affectée par les attaques de force ou les pouvoirs de regard). Toutefois, si la forme astrale se rend dans le plan Éthéré, ce sera tout : le personnage ne pourra pas se manifester dans le plan Matériel. S'il est forcé de retourner dans le plan Matériel, sa forme astrale sera détruite et son âme retournera à son corps d'origine. S'il passe physiquement du plan Astral au plan Éthéré, le personnage peut poursuivre ses voyages en se manifestant plus tard dans le plan Matériel, à n'importe quel moment.

Du plan de l'Ombre au plan Astral : depuis le plan de l'Ombre, on peut lancer le sort de *projection astrale* et laisser derrière soi son corps dans ce plan (ce qui n'est pas forcément une bonne idée, le plan de l'Ombre étant le plus dangereux des plans transitoires). On peut également pénétrer physiquement dans le plan Astral depuis le plan de l'Ombre, ces deux plans étant coexistants.

Du plan Astral au plan de l'Ombre : il n'existe pas d'ombres en tant que telles dans le plan Astral (une douce lumière baigne l'ensemble du plan), mais certaines de ses régions sont suffisamment obscures pour permettre d'accéder au plan de l'Ombre. Il est possible de pénétrer dans le plan de l'Ombre depuis le plan Astral physiquement ou sous forme astrale. Une mare de couleur est le moyen le plus courant d'atteindre le plan de l'Ombre. Quand un personnage utilise une mare de couleur, sa corde d'argent court du plan de l'Ombre au plan Astral, puis jusqu'à son corps.

LES SENS DANS LES PLANS TRANSITOIRES

Les descriptions des divers plans transitoires précisent la manière dont fonctionnent les sens des personnages quand ils voyagent à travers les plans Éthéré, Astral ou de l'Ombre. Mais outre les règles auxquelles doivent se conformer les personnages, chaque plan transitoire possède une « ambiance » qu'un voyageur planaire expérimenté ne peut manquer de reconnaître.

Le plan Éthéré assourdit subtilement les sens : un chaud nuage semble envelopper le personnage. Vue et ouïe sont légèrement atténuées. Les objets ne dégagent que de faibles odeurs et toutes les sensations inhabituelles de toucher sont adoucies.

À l'inverse, le plan Astral aiguise les sens. Les personnages ne peuvent pas vraiment voir plus loin ou mieux entendre, mais leurs sens paraissent plus vivaces. Les mouvements semblent clairs et précis, les sons sont pleins et profonds, et les senteurs sont distinctes et presque âcres. Même le sens du toucher est affecté, légèrement accrû, de sorte qu'il est possible de sentir les mailles d'un tissu ou la présence d'une couche d'encre sur une page.

La nature ouverte du plan Astral crée une sorte de chatouillement dans le système nerveux. Son ambiance est celle de l'air après une tempête. La protomatière astrale se renouvelle continuellement, maintenant constamment les sens en éveil. De manière générale, les voyageurs ont l'impression que leurs sens portent à de grandes distances dans un vaste vide. En revanche, le plan de l'Ombre assombrit les sens : cet environnement semble peser d'un grand poids sur l'âme. Autant le plan Astral engendre une sensation de libération, autant le plan de l'Ombre crée un sentiment de captivité. Les ténèbres sont tapies partout, oppressantes et avides de la lumière et de la chaleur des personnages. Les sons sont distants, les odeurs sont évanescentes et les objets semblent légèrement gras au toucher. Bien qu'il ne soit pas aussi ouvertement hostile que certains des plans intérieurs, le plan de l'Ombre est un lieu menaçant, qui fait froid à l'âme.

Quel que soit le plan dans lequel pénètre un personnage, ce dernier remarque généralement tout de suite un certain changement. En dehors des modifications évidentes liées au passage entre, par exemple, le plan élémentaire de l'Eau et le plan élémentaire du Feu, il existe des milliers de petites différences. Parfois, on peut avoir l'impression de passer d'une zone d'ombres à un lieu baigné de lumière. D'autres plans peuvent procurer une sensation de bref picotement sur la peau, ou bien une vague glacée dans tout le corps. Ce n'est que si le voyage interplanaire est extrêmement graduel (par exemple à travers une région frontalière ou un portail façonné comme un long couloir) que les voyageurs ne savent pas automatiquement qu'ils ont franchi une limite planaire. Mais même dans ce cas, tout personnage réussissant un jet de Détection (DD 15) remarque une subtile évolution.

Du plan de l'Ombre au plan Éthéré et vice versa : dans la cosmologie de D&D, ces deux plans coexistent avec le plan Matériel, mais pas l'un avec l'autre. Les sorts et effets utilisant le plan de l'Ombre ne fonctionnent pas dans le plan Éthéré, et les sorts et effets magiques exploitant le plan Éthéré ne fonctionnent pas dans le plan de l'Ombre. Les voyageurs ne peuvent passer directement d'un de ces plans à l'autre.

Si vous décidez que ces deux plans coexistent dans votre campagne, alors les sorts d'un plan doivent fonctionner dans l'autre. Cela signifie que vos personnages peuvent faire des rencontres éthérées dans le plan de l'Ombre et des rencontres de l'ombre dans le plan Éthéré. Les individus voyageant d'un plan à un autre acquièrent ou perdent leur corps éthéré dénué de substance.



Illus. de M. Moore

LE PLAN ASTRAL

C'est l'espace qui sépare tout, la route qui mène partout, le lieu où l'on se trouve lorsque l'on n'est nulle part ailleurs.

Le plan Astral est l'espace qui sépare les plans. Lorsqu'un personnage franchit un portail interplanaire ou projette son esprit dans un plan d'existence différent, alors il voyage à travers le plan Astral. Même les sorts permettant un mouvement instantané à travers un plan, comme *porte dimensionnelle*, touchent brièvement au plan Astral.

Le plan Astral est une formidable sphère infinie de ciel clair et argenté, s'ouvrant aussi bien en haut qu'en bas. De larges nuages en forme de tubes ondulent paresseusement au loin, certains rappelant ceux d'un orage et d'autres des tornades immobiles de vents gris. Des tourbillons de couleur erratiques dansent à mi-hauteur, tels des pièces de monnaie tournoyantes. On aperçoit à l'occasion quelque morceau de matière solide, mais la majorité du plan Astral est un lieu ouvert et infini.

Des voyageurs planaires, tout comme les réfugiés d'autres plans, résident dans le plan Astral. Ses principaux habitants sont les githyankis, une race de proscrits faisant leurs proies des voyageurs passant par le plan.

Le plan Astral rassemble les résidus de grands événements ayant ébranlé les fondations de la cosmologie elle-même. Les corps fracassés et fondus de dieux morts, oubliés par leurs adorateurs et bannis des plans divins, peuvent y être découverts. Certains disent d'ailleurs qu'ils ne sont pas vraiment morts, mais seulement endormis…

CARACTÉRISTIQUES ASTRALES

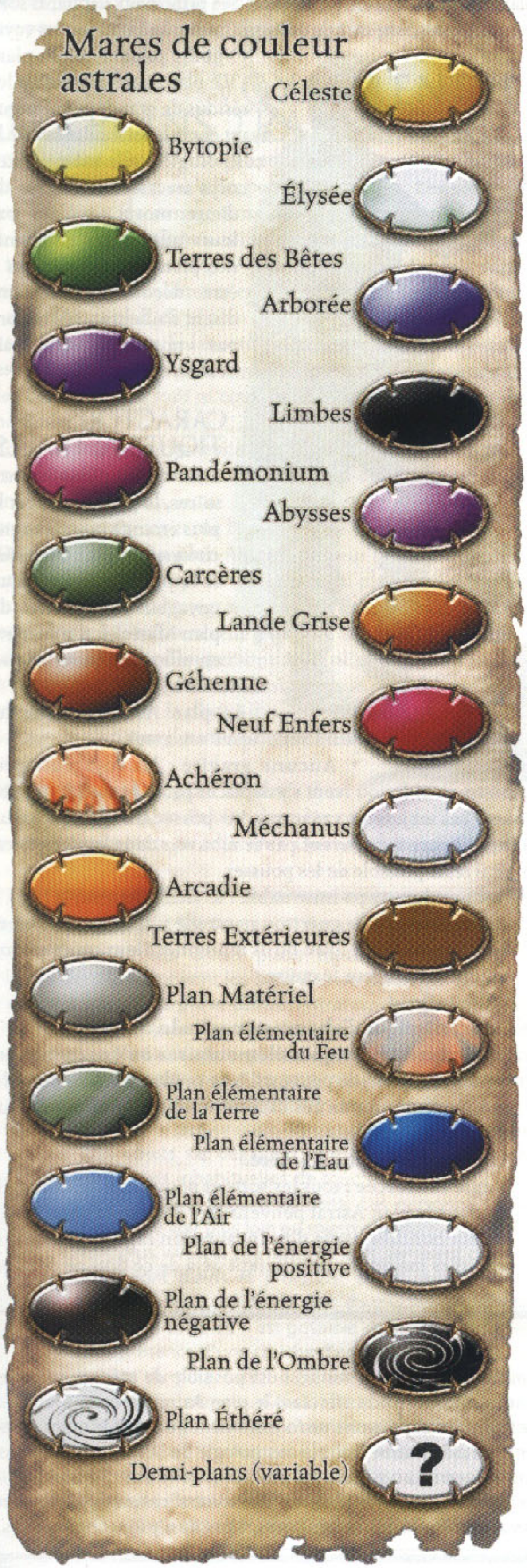
Des trois plans transitoires, le plan Astral est le plus étrange pour les autochtones du plan Matériel. À la première visite d'un voyageur originaire du plan Matériel, il n'y trouve en effet pratiquement rien de familier.

Le plan Astral possède les caractéristiques suivantes.

- **Aucune gravité :** les voyageurs peuvent s'y déplacer par la pensée (cf. ci-dessous). Les objets et créatures ne possédant pas de valeur d'Intelligence ne peuvent pas se mouvoir dans le plan Astral, mais il reste possible de les pousser.
- **Passage du temps immuable :** le vieillissement, la faim, la soif, le poison et la guérison naturelle n'affectent personne dans le plan Astral, bien qu'ils reprennent leur cours normal lorsque le voyageur le quitte.
- **Taille infinie.**
- **Caractéristique d'altération normale.**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques :** certaines régions de petite taille de ce plan peuvent posséder une ou plusieurs de ces caractéristiques, mais pas le plan dans son ensemble.
- **Alignement neutre modéré.**
- **Magie renforcée :** tous les sorts et pouvoirs magiques utilisés dans le plan Astral peuvent être employés comme s'ils étaient bonifiés par le don Incantation rapide. Les sorts et pouvoirs magiques bénéficiant déjà de ce don ne sont pas

OPTION : ALTÉRATION DU PLAN ASTRAL

Le plan Astral peut posséder une ou plusieurs caractéristiques d'altération, bien qu'il n'existe actuellement aucun sort permettant de façonner le plan de cette manière. Certains sorts (ou pouvoirs magiques, ou encore d'autres pouvoirs comme les facultés psioniques) peuvent permettre de déformer et de modeler la brume astrale, tout comme la substance des ombres peut être manipulée par les sorts d'ombre tels que *convocation d'ombres*. Ainsi, il est possible de créer pour votre cosmologie des sorts affectant le plan Astral de cette manière. De tels sorts et pouvoirs ne fonctionnent que sur les plans adjacents au plan Astral. Dans la cosmologie de D&D, tous les plans sont adjacents au plan Astral et il n'est donc pas difficile d'utiliser de tels pouvoirs. Mais si, dans votre cosmologie, le plan Astral est séparé des autres plans, alors ils n'y fonctionnent pas.



affectés, tout comme les sorts lancés par des objets magiques. Les sorts recevant de cette manière un déclenchement rapide sont toujours préparés et lancés à leur niveau non modifié. Comme avec le don Incantation rapide, on ne peut lancer qu'un sort à déclenchement rapide par round.

LIENS ASTRAUX

Le plan Astral est omniprésent et peut potentiellement posséder des liens menant à n'importe quel plan de votre cosmologie. Vous pouvez limiter les liens du plan Astral à des plans particuliers (cf. encadré *Option : sans le plan Astral*) mais, de manière générale, le plan Astral relie tout.

De nombreux individus passent à travers le plan Astral sans s'en rendre compte lors de l'incantation d'un sort ou de l'utilisation d'un portail interplanaire. Ils ne se retrouvent dans le plan Astral que lorsque quelque chose va de travers, comme dans le cas d'un sort de *porte dimensionnelle* mal lancé ou d'un *sac sans fond* placé dans un *puits portable*. Lorsqu'un objet doit passer « ailleurs » sans en avoir la possibilité, il se retrouve généralement dans plan Astral.

Il existe également des portails permanents reliant divers plans au plan Astral. Les étrangers qui, pour le reste, ne possèdent pas la capacité de voyager entre les plans peuvent s'en servir pour rejoindre le plan Astral.

Un grand nombre d'ouvertures, appelées « mares de couleur », relient le plan Astral aux autres plans. Les mares de couleur sont des disques irréguliers d'une couleur particulière flottant dans l'immensité du plan Astral. La couleur de la mare indique au voyageur astral le plan qui se trouve de l'autre côté.

Sept mares de couleur sur dix sont des portails à sens unique menant au plan en question. Les trois autres peuvent être franchies dans les deux sens. Le sort de *projection astrale* conserve toujours son lien à travers ces mares de couleur, quel que soit le sens dans lequel elles peuvent être franchies, et un personnage pénétrant dans un nouveau plan peut donc toujours revenir au plan Astral à travers un portail à sens unique.

Les portails courant à travers le plan Astral et menant à d'autres plans forment des tubes ressemblant à de larges traînées grises se détachant sur le ciel. Les voyageurs peuvent se rendre en un lieu particulier d'un autre plan en s'accrochant à l'un de ces tubes et en le suivant jusqu'à l'une de ses destinations, bien que cette façon de voyager puisse se révéler périlleuse.

Les tubes ploient et serpentent à travers le plan Astral, et en attraper un peut être comparé au fait de chevaucher une tornade… Pour attraper un tube, il faut réussir un jet de Volonté (DD 20). En cas d'échec, le personnage est violemment projeté au loin et encaisse 1d10 points de dégâts à cause de la turbulence astrale. Mais s'il réussit, le voyageur attrape le tube et se rend instantanément dans l'un des deux plans qu'il relie. Les tubes ont tendance à couler dans une direction ou dans l'autre, mais ils n'en changent pas souvent, de sorte qu'un personnage parvenant à s'accrocher suffisamment rapidement à une série de tubes finit par revenir au plan de départ. Une forme astrale s'accrochant à un tube forme un nouveau corps une fois arrivée au plan de destination.

L'utilisation d'un tube présente l'avantage de fournir au voyageur un probable moyen de quitter son plan d'arrivée. Malheureusement, il est impossible de dire en observant un

tube quels sont ses plans de départ et de destination. Les voyageurs astraux ne disposant d'aucun autre moyen de transport et devant rapidement quitter le plan Astral utilisent souvent un tube.

Table 5-1 : Mares de couleur aléatoires pour la cosmologie de D&D

1d100	Plan	Couleur
01–05	Domaines Héroïques d'Ysgard	Indigo
06–10	Chaos Tourbillonnant des Limbes	Noir de jais
11–15	Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium	Magenta
16–20	Strates Infinies des Abysses	Améthyste
21–25	Profondeurs Tartaréennes de Carcères	Vert olive
26–30	Lande Grise d'Hadès	Rouille
31–35	Morne Éternité de la Géhenne	Brun roux
36–40	Neuf Enfers de Baator	Rubis
41–45	Champ de Bataille Infernal d'Achéron	Feu
46–50	Nirvana des Rouages de Méchanus	Diamant
51–55	Royaumes Pacifiques d'Arcadie	Safran
56–60	Sept Paradis Ascendants de Céleste	Or
61–65	Paradis Jumeaux de Bytopie	Ambre
66–70	Champs Bénis de l'Élysée	Opale
71–75	Étendues Sauvages des Terres des Bêtes	Émeraude
76–80	Clairières Olympiennes d'Arborée	Saphir
81–89	Domaine Concordant des Terres Extérieures	Brun cuir
90–95	Plan Matériel	Argent
96–97	Plan élémentaire ou d'énergie : jetez de nouveau les dés	
01–20	Plan élémentaire du Feu	Émeraude enflammée
21–40	Plan élémentaire de la Terre	Granit mousseux
41–60	Plan élémentaire de l'Eau	Bleu sombre
61–80	Plan élémentaire de l'Air	Bleu pâle
81–90	Plan de l'énergie positive	Blanc brillant
91–100	Plan de l'énergie négative	Froid ébène
98	Plan de l'Ombre	Spirale noire
99	Plan Éthéré	Spirale blanche
100	Demi-plan au choix du MD	Toute autre couleur

HABITANTS ASTRAUX

Le plan Astral possède peu de formes de vie locales. On y rencontre toutefois de nombreux voyageurs et certains natifs d'autres plans y ont même élu domicile. Les plus remarquables de ces « quasi-autochtones » sont les githyankis, race qui fuit autrefois devant ses maîtres flagelleurs mentaux et fonda sa propre société tyrannique, presque aussi assoiffée de sang que celle de ses esclavagistes illithids. Le cuirassier astral est peut-être une forme de vie locale, mais l'origine de cette créature est difficile à préciser.

On y rencontre des voyageurs sous forme physique ou sous forme astrale. Dans ce dernier cas, ils possèdent l'apparence fantomatique d'images argentées d'eux-mêmes. Une corde d'argent traîne derrière chacun d'eux sur quelques dizaines de centimètres, puis se perd dans la brume. De manière générale, les formes astrales sont plus dangereuses que les formes physiques, puisqu'un grand talent magique est nécessaire pour lancer le sort de *projection astrale* (ce qui n'est pas le cas de *changement de plan*).

Forme astrale

Une forme astrale possède les mêmes capacités générales que son corps d'origine, parmi lesquelles la classe d'armure, le nombre de points de vie et les valeurs de caractéristiques. Mais elle présente également des différences par rapport à son pendant matériel.

Mort : il est impossible de tuer normalement une forme astrale. Si une forme astrale est détruite (que son nombre de points de vie descende à –10 ou qu'elle soit abattue autrement), l'âme du voyageur astral retourne à son corps d'origine, qui est lui sain et sauf.

Voyage vers l'ailleurs : si une forme astrale franchit une mare de couleur ou se rend d'une manière ou d'une autre dans un autre plan, elle forme un nouveau corps à partir des éléments de construction du plan lui-même. Ce corps est identique à sa forme normale, mis à part le fait qu'il est immunisé aux dangers naturels de ce plan en particulier. Ainsi, un corps astral se rendant dans le plan élémentaire du Feu est immunisé contre les dégâts liés à la caractéristique de Feu dominant. Si la forme astrale meurt, l'âme revient au corps d'origine, toujours intact.

Objets : les objets portés, tenus et transportés que possède la forme d'origine ne sont pas endommagés si leur forme astrale est abîmée ou détruite dans le plan Astral. Lorsque le voyageur quitte le plan Astral, ces objets se fondent dans le néant, même si le voyageur avait l'intention de les y laisser. Si quelqu'un s'empare d'un objet de la forme originelle alors que son propriétaire se trouve en voyage astral, la copie astrale de l'objet disparait également. Si la forme astrale du voyageur emploie un objet magique possédant un nombre d'utilisations limité (comme une potion, un parchemin ou une baguette), l'utilisation est dépensée sur le véritable objet comme sur la copie.

Un voyageur astral peut rapporter vers son véritable corps un objet ramassé, tant que la forme astrale le rejoint normalement. En revanche, si la forme astrale est tuée, les objets astraux ramassés en route restent où ils sont et n'accompagnent pas l'âme du personnage.

Guérison : dans le plan Astral, la guérison naturelle n'opère pas. Cependant, les guérisons magiques fonctionnent normalement sur les formes astrales.

Corde d'argent

Une forme astrale peut toujours revenir à son corps d'origine au prix d'une action simple. Lorsqu'une forme projetée astralement traverse une mare de couleur ou un autre portail, la corde d'argent se lie au portail, ce qui permet au voyageur de revenir à son corps même si la mare ou le portail possède des propriétés (comme un sens de franchissement unique) qui devraient normalement empêcher un tel mouvement.

Le fait de couper la corde d'argent qui relie la forme d'un voyageur astral à son vrai corps tue ce dernier. La corde apparaît généralement à la base du crâne et s'étend derrière lui sur 1,5 m avant de disparaître dans le plan Astral. Seules certaines circonstances, comme un vent psychique, l'attaque d'un cuirassier astral ou le coup d'une puissante épée githyanki, peuvent rompre ce lien. Les monstres, objets et circonstances normaux ne peuvent briser une corde d'argent, à moins que le contraire ne soit explicitement spécifié.

Tout voyageur astral est automatiquement averti du danger lorsqu'une menace quelconque pèse sur sa corde – ce n'est toutefois pas le cas pour son corps d'origine, et c'est pourquoi de nombreux voyageurs laissent derrière eux des gardiens ou des sorts afin de protéger ce dernier ou d'alerter son propriétaire en cas de danger.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

L'absence de gravité du plan Astral en fait un lieu où il est difficile d'évoluer. La plupart des habitants du plan se déplacent en pensant à une direction précise. Cela correspond à un vol d'une manœuvrabilité excellente, à une vitesse de déplacement maximale de 3 mètres par point d'Intelligence. Lorsqu'un personnage manœuvre dans le plan Astral, le « haut » et le « bas » ne sont déterminés que par l'orientation du voyageur (le bas se trouvant sous ses pieds et le haut au-dessus de sa tête). Contrairement à un vol normal, le fait de s'élever ou de descendre dans le plan Astral n'a aucun effet sur la vitesse d'un personnage et il n'est pas nécessaire de conserver une certaine vitesse pour continuer de voler.

Un personnage astral peut effectuer un double déplacement, mais sa manœuvrabilité est alors réduite de moitié. Tout personnage astral peut se déplacer à quatre fois sa vitesse (ce qui correspond à la vitesse de course), mais sa manœuvrabilité tombe alors à déplorable.

Les personnages possédant une Intelligence de 0 ou n'ayant pas de valeur d'Intelligence (comme par exemple les golems) peuvent se déplacer très lentement, et seulement en prenant appui sur d'autres objets solides. Leur vitesse maximale est de 3 mètres et ils ne peuvent ni effectuer de double déplacement ni courir. S'ils se retrouvent au sol sous l'effet d'une force de gravité quelconque, ils peuvent se déplacer normalement.

Les distances sont trompeuses dans le plan Astral et les cartes sont pratiquement inutiles au sein de cette étendue brumeuse. Le temps nécessaire à un individu ou à un groupe pour atteindre un endroit particulier du plan Astral dépend de la familiarité des voyageurs avec les lieux.

Familiarité	Durée du voyage
Très familier	2d6 heures
Étudié avec soin	1d4 x 6 heures
Vu à l'occasion	1d4 x 10 heures
Vu une fois	1d6 x 20 heures
Description seulement	1d10 x 50 heures

« Très familier » désigne un lieu où le voyageur s'est rendu très souvent et où il se sent chez lui. « Étudié avec soin » s'applique à un lieu bien connu grâce à des visites régulières, dont la majorité des mares de couleur utilisées auparavant par le voyageur. « Vu à l'occasion » concerne un lieu connu par des visites occasionnelles, dont une mare de couleur d'un type particulier, mais pas une mare de couleur spécifique (par exemple, n'importe quelle mare de couleur menant à Ysgard, et non une mare de couleur particulière menant à Ysgard). « Vu une fois » désigne un lieu observé une fois seulement ou un lieu observé uniquement par magie. « Description seulement » s'applique aux descriptions verbales ou écrites, bien qu'une carte du lieu soit de toute façon inutile pour un plan où l'absence de paysages est si criante.

Les voyageurs du plan Astral ne souffrent d'aucune pénalité de mouvement due à l'armure ou à l'équipement mais, durant leurs déplacements, ils ne peuvent transporter plus qu'une charge lourde.

Tout mouvement réalisé dans le plan Astral est silencieux.

Combat astral

Le plan Astral ne possédant pas de gravité, les attaquants peuvent surgir de tous les côtés (cf. encadré *Combats en trois dimensions* au chapitre 1).

Par conséquent, sans gravité ou quoi que ce soit d'autre pour l'affecter, une flèche peut très bien voler indéfiniment. La pénalité de chaque facteur de portée au-delà du premier est de –1, et non de –2. Il n'y a pas de portée maximale, à l'exception de la distance maximale à laquelle porte le regard de l'attaquant.

Le plan Astral affiche la caractéristique de passage du temps immuable en matière d'éléments tels que le poison ou les maladies, et un magicien empoisonné dans le plan Astral n'est pas affecté jusqu'à ce qu'il rejoigne un autre plan. Un voyageur sous forme astrale ne serait même pas affecté du tout, les dégâts subis par la forme astrale n'étant pas transmis au corps,

OPTION : UN PLAN ASTRAL CANALISÉ

Dans la cosmologie de D&D, le plan Astral communique avec tous les autres plans. Mais il est également facile d'imaginer un plan Astral canalisé, ne possédant que des mares de couleur particulières à l'arrivée d'un voyageur.

Les voyageurs choisissent un plan de destination précis au moment de leur entrée dans un plan Astral canalisé, soit physiquement (sort de *changement de plan*) soit sous forme astrale (sort de *projection astrale*). Si un voyageur ne choisit pas de plan de destination, alors son passage dans les brumes astrales ne révèle aucune mare de couleur, quel que soit le degré de ses recherches. Une fois dans le plan Astral, le voyageur ne peut voir et utiliser que les mares de couleur et les portails du plan de destination choisi ou de son plan d'origine. S'il provient du plan Matériel et cherche un passage vers Céleste, il ne verra alors que les mares de couleur correspondant. Une mare de couleur menant aux Neuf Enfers lui restera invisible et il ne pourra y pas accéder (le portail le repoussera).

Bien qu'elles soient invisibles et verrouillées, les autres mares de couleur sont présentes et des créatures peuvent en sortir. Comme les personnages, ces intrus ne peuvent eux aussi voir que les mares menant à leur plan d'origine ou à leur plan de destination.

OPTION : SANS LE PLAN ASTRAL

Le plan Astral est un élément vital de la plupart des arrangements planaires, car il permet de se déplacer sur de grandes distances. Pourtant, vous pouvez décider d'exclure le plan Astral de votre propre cosmologie. Un tel choix entraîne les conséquences suivantes :

- Les sorts suivants ne fonctionnent pas dans une cosmologie dénuée de plan Astral : *convocation de monstres (I-IX)*, *message interplanaire** et *projection astrale*.
- Les sorts suivants affichent des éléments ne fonctionnant pas dans une cosmologie privée de plan Astral : *ancre dimensionnelle* et *zone de répit**. (Pour le reste, ces sorts fonctionnent normalement.)
- Les sorts suivants restent valables, mais il vous faudra déterminer précisément leur fonctionnement sans plan Astral : *cercle de téléportation*, *porte dimensionnelle*, *téléportation*, *téléportation d'objet* et *téléportation sans erreur*.
- Le passage entre plans non transitoires est toujours possible, mais ces plans doivent être adjacents ou coexistants. Le plan de destination doit communiquer avec le plan d'origine pour que le voyage puisse se dérouler. Par conséquent, l'accès à d'autres plans est limité à des lieux spécifiques du plan Matériel. Les tubes des portails ne passent au travers de rien, puisqu'il n'y a pas de plan Astral.

situé sur un autre plan. Le plan Astral est également intemporel en matière de guérison naturelle et seules les guérisons magiques fonctionnent.

Les voyageurs du plan Astral ne subissent pas de pénalités de vitesse de déplacement dues à l'amure ou au poids transporté. Toutefois, les pénalités d'armure et les risques d'échec des sorts profanes s'appliquent toujours.

PROPRIÉTÉS DU PLAN ASTRAL

Même s'il est principalement constitué de vide, le plan Astral possède certaines caractéristiques intéressantes pour le voyageur.

Il n'y a ni jour ni nuit dans le plan Astral. Au lieu de cela, une grise brillance illumine l'ensemble du plan de toutes les directions. Même si la région semble vide, le regard porte à environ 180 mètres. Les autres sens fonctionnent normalement.

Tempêtes psychiques

Le vent souffle dans le plan Astral, mais il n'affecte généralement pas le voyageur. Vêtements et cheveux ont tendance à flotter vers l'arrière pendant un voyage astral, mais les vents psychiques soufflent rarement plus fort qu'une légère brise.

Parfois, certaines régions du plan Astral donnent pourtant naissance à des tempêtes psychiques qui s'abattent sur les lieux, ce qui retarde les voyageurs ou les emporte vers d'autres plans. Les tempêtes psychiques peuvent également affecter l'esprit des personnages.

La tempête elle-même éclate généralement sans crier gare. Le plan Astral s'assombrit dans une certaine direction et les ténèbres engloutissent rapidement tout sur leur passage. Seuls ceux qui s'éloignent en ligne droite de la tempête à une vitesse de déplacement de 180 mètres peuvent lui échapper. Les autres son avalés.

Tout personnage pris dans un vent psychique peut se voir dévié de sa course et souffre mentalement des turbulences psychiques causées par la tempête. Malgré leur violence, les tempêtes psychiques soufflent généralement dans la même direction, de sorte que plusieurs voyageurs pris dans la même tempête se voient poussés vers la même destination. Consultez la table ci-dessous, en jetant les dés une fois par groupe pour les effets de lieu, et une seconde fois par personnage pour les désagréments mentaux.

Objets astraux

Des morceaux de matière solide parsèment le plan Astral. La plupart de ces objets ont été aspirés par des mares de couleur ou abandonnés par des aventuriers peu soigneux (ou décédés).

Il est facile pour le voyageur de repérer de tels objets (tant qu'ils se trouvent à portée de vue) et de manœuvrer dans leur direction. Les autochtones du plan Astral, en particulier les githyankis, voguent souvent sur les vents astraux à la recherche de débris à ajouter à leur forteresse ou à leurs réserves.

Environ 10 % des débris découverts possèdent une certaine valeur (l'équivalent d'un trésor de niveau 10 ; reportez-vous au chapitre 7 du *Guide du Maître*). Il peut s'agir d'un coffre verrouillé, d'un cadavre ou d'un *sac sans fond* ayant connu un destin funeste après avoir été placé dans un *puits portable* et projeté dans le plan Astral. Malheureusement, les trésors de valeur découverts de cette manière possèdent souvent un propriétaire puissant désireux de récupérer son bien…

TABLE 5–2 : TEMPÊTES PSYCHIQUES

Effet de lieu, voyageur sous forme physique

1d100	Effet
01–40	Dévié. Ajoutez 1d6 heures à la durée du voyage.
41–60	Perte du cap. Ajoutez 3d10 heures à la durée du voyage.
61–80	Perdu. Le voyage recommence depuis le début.
81–100	Envoyé au travers d'une mare de couleur aléatoire. Jetez les dés sur la table 5–1.

Effet de lieu, voyageur sous forme astrale

1d100	Effet
01–40	Dévié. Ajoutez 1d6 heures à la durée du voyage.
41–60	Perte du cap. Ajoutez 3d10 heures à la durée du voyage.
61–80	Perdu. Le voyage recommence depuis le début.
81–95	La corde d'argent subit 2d10 points de dégâts, puis le voyageur est dévié (comme ci-dessus).
96–100	La corde d'argent subit 4d10 points de dégâts, puis le voyageur perd son cap (comme ci-dessus).

Effet mental

1d100	Effet
01–40	Étourdi (pas de jet de sauvegarde) pendant 1d6 minutes.
41–50	En proie à la confusion (annulé par un jet de Volonté, DD 20), comme le sort de *confusion*, pendant 3d8 minutes.
51–60	Inconscient (annulé par un jet de Vigueur, DD 20) pendant 1d10 heures.
61–80	Terreur (annulé par un jet de Volonté, DD 20), comme le sort, pour 2d10 minutes.
81–90	Débile (annulé par un jet de Volonté, DD 20), comme le sort de *débilité*, pendant 2d10 heures.
91–95	Douleur (annulé par un jet de Vigueur, DD 25), comme le sort de *symbole de douleur*, pendant 2d10 x 10 minutes.
96–100	Aliénation mentale (annulé par un jet de Volonté, DD 25), comme le sort du même nom.

Divinités défuntes

Si votre cosmologie intègre des divinités mortes (puissances oubliées des temps jadis, déités adorées par des races aujourd'hui disparues, ou même des panthéons entiers ayant perdu une lutte de pouvoir), c'est dans le plan Astral que leur forme physique repose – le cimetière des dieux.

Ce qui se produit à la mort d'une divinité – et, tant que nous y sommes, la réponse à la question de savoir si une divinité peut tout simplement mourir – dépend de vous. Mais imaginez la forme massive d'un dieu oublié depuis longtemps flottant dans le plan Astral, recouvert de détritus et de mousse au point qu'on ne puisse le reconnaître immédiatement ! Ces masses vaguement humanoïdes peuvent varier de quelques dizaines de mètres à plusieurs kilomètres de long. En outre, les dieux morts créent une force gravitationnelle. Là, les habitants astraux peuvent trouver un « bas » et marcher normalement, bien qu'il leur suffise d'une pensée pour repartir et se libérer de la force de gravitation du divin cadavre.

Les massifs corps physiques des déités étant indestructibles, il est possible d'y bâtir. Certaines races, parmi lesquelles les githyankis, plus agnostiques, se servent de dieux morts comme de bases d'opérations. Il est impossible de déplacer une déité morte ou de lui faire quitter le plan Astral. Toute tentative

visant à déplacer un dieu mort échoue, ce dernier réapparaissant brusquement à sa place dans le plan Astral.

Si l'on part du principe que ces grands corps existent, que sont vraiment les déités mortes ? Cela dépend de vous, mais voici quelques idées …

- Il s'agit vraiment des dépouilles de certaines divinités, qui n'attendent que le retour de leur esprit et de leur conscience pour recouvrer tous leurs pouvoirs.
- Ce ne sont pas des dieux, mais des pierres tombales destinées aux dieux – de grandes idoles provenant des plans extérieurs et envoyées à la dérive à la disparition de la divinité concernée.
- Ce sont bel et bien des divinités, mais elles ne sont pas mortes. Elles sont seulement endormies, attendant le retour de leurs disciples qui, un jour, rassembleront assez de force pour leur permettre de se réveiller et de recréer le cosmos…

De manière similaire, le processus permettant de ramener une divinité à la vie dépend de votre cosmologie, mais disposer du corps est certainement un bon début. Par conséquent, les voyageurs découvrant un dieu mort rencontreront probablement des adorateurs, des prêtres ou peut-être même un contingent permanent d'adeptes. Certains peuvent être d'anciens disciples du dieu cherchant à protéger sa forme physique contre les profanateurs. D'autres peuvent être des adorateurs de divinités ultérieures cherchant à éviter le réveil de ce même dieu. Mais aucun ne se montrera aimable envers les intrus.

Les githyankis et le plan Astral

Les githyankis vivent dans le plan Astral dans des villes, des forteresses et des citadelles. Les plus grandes agglomérations sont bâties sur des cadavres de dieux sans nom et oubliés depuis longtemps, où la chair divine a laissé la place à la simple pierre.

Comparées à celles de la plupart des autres races, les communautés githyankis sont de nature très militaire. Bien qu'ils ne vivent pas dans des casernes, leurs demeures et leurs affaires sont régies par le rang et la position de chaque individu ou groupe d'entraînement. Les githyankis ne sont pas organisés en familles : ils s'identifient par le groupe d'entraînement auquel ils appartiennent. L'entraînement est une des valeurs les plus importantes à leurs yeux et celui-ci cesse rarement. Chaque githyanki s'efforce de dépasser son ou ses compagnons.

Centres d'entraînement, laboratoires magiques et psioniques et champs d'essais occupent la plus grande place dans toutes les communautés githyankis.

Tu'narath : Tu'narath est la plus grande et la plus belle ville githyanki. Elle se dresse sur le corps d'un dieu, qui était mort depuis des éons lorsque les githyankis arrivèrent dans le plan Astral. La gravité se fait sentir à 60 mètres autour de la forme de pierre, ce qui permet à ses habitants d'y marcher normalement.

Tu'narath possède une population githyanki d'environ 100 000 individus. En outre, la ville est suffisamment cosmopolite pour accueillir d'autres races, chacune possédant son propre quartier : bariaurs, humains et quelques spécimens de fiélons. La souveraine de tous les githyankis, la reine liche, y réside et quitte rarement le sanctuaire de son gigantesque palais. Ce dernier est sculpté dans ce qui a pu être le front du gargantuesque dieu mort sur lequel Tu'narath s'agglutine. C'est de loin la construction la plus haute et la plus large de Tu'narath.

La reine liche : l'actuelle souveraine des githyankis, Vlaakith la reine liche, règne sans partage depuis plus de mille ans. C'est à son statut de liche qu'elle doit une telle longévité. Elle n'a pas de descendance et il est peu probable qu'elle en aura un jour. Mais elle n'a de toute façon pas l'intention d'abandonner les rênes du pouvoir et un héritier ne lui est donc pas nécessaire.

D'apparence hideuse, la reine liche ressemble à un cadavre noirci et âgé, aux étranges yeux d'émeraude. Sa préférence va aux longues robes violettes ornées d'or et piquetées de pierres précieuses. Une coiffe élaborée d'or et de rubis, ainsi qu'un sceptre à tête de dragon incrusté d'autres rubis, constituent les symboles de son pouvoir. Le sceptre, don de l'époux rouge de Tiamat, Éphélémon, est peut-être la représentation physique de la trêve existant entre dragons rouges et githyankis.

Les githyankis révèrent la reine liche comme la belle-mère de leur race et peu oseraient jamais la contredire. Pour eux, sa parole

CARAQUE ASTRALE

Ce navire astral de 30 mètres de long possède un pont principal ouvert et des ponts moyen et inférieur fermés. Il nécessite un équipage de vingt personnes, mais vogue généralement avec quarante individus, parmi lesquels un capitaine de niveau 11, un premier officier de niveau 8 et cinq lieutenants de niveau 4. Les valeurs d'attaque et de dégâts indiquées ci-dessous ne s'appliquent que si les balistes sont manipulées par le nombre adéquat de githyankis. De même, l'attaque de bélier n'est possible que lorsque le capitaine est à la barre.

Caraque
Créature artificielle de taille C
Dés de vie : 18d10 (99 pv)
Initiative : comme le capitaine –4
Vitesse : 15 m (uniquement dans le plan Astral)
CA : 30 (–1 taille, –1 Dex, +22 naturelle)
Attaques : 10 balistes (+23 corps à corps)
Dégâts : balistes 1d12
Espace occupé/allonge : 30 m x 9 m/0 m
Attaques spéciales : bélier 10d10
Particularités: créature artificielle, solidité 10

Les navires astraux sont des vaisseaux créés magiquement, qui se révèlent d'une grande utilité dans le plan Astral. Ce ne sont pas des créatures en tant que telles, mais si on les manœuvre comme il faut, on peut les considérer comme des créatures artificielles de taille C se déplaçant à travers le plan Astral.

Combat : les navires astraux sont armés de balistes qui, lorsqu'elles sont manipulées par un équipage « standard » de githyankis, possèdent les valeurs d'attaque indiquées ci-dessus. Chaque githyanki peut effectuer des attaques à distance, utiliser des facultés psioniques ou lancer des sorts depuis le pont de la caraque sur d'autres créatures.

Balistes : les balistes montées possèdent un facteur de portée de 90 m dans le plan Astral.

Bélier : au cours d'un round où aucune baliste ne tire, le capitaine peut ordonner une attaque de bélier contre toute créature de taille TG ou supérieure. Si la proue du navire astral se trouve à plus de 15 mètres en ligne droite de la cible, le navire peut doubler sa vitesse afin de conférer à son attaque de bélier un bonus d'attaque de +23 et infliger, en cas de réussite, 10d10 points de dégâts perforants.

TABLE 5–3 : RENCONTRES ASTRALES

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01	Cuirassier astral	1	17	17
02–10	Objet astral	1	–	–
11–13	Mag17 sous forme astrale*	1	17	17
14–17	Ens17 sous forme astrale*	1	17	17
18–20	Prê17 sous forme astrale*	1	17	17
21–24	Bard14	1	14	14
25	Céleste, firre	1	10	10
26	Céleste, ghaele	1	13	13
27	Céleste, planétar	1	16	16
28	Céleste, solar	1	19	19
29–32	Prê11 et Gue9	1	11	12
33–34	Couatl	2	10	12
35–44	Mare de couleur	1	–	–
45	Dieu mort†	1	–	–
46–47	Démon, bébilith	1	9	9
48	Démon, succube	1	9	9
49	Démon, vrock‡	1	12	12
50–51	Diable, narzugon, sur destrier noir	1d3	10	12
52	Diable, gélugon‡	1	13	13
53	Diable, kyton	2d6	6	11
54	Dévoreur	1	11	11
55–56	Génie, dao	2d4	7	11
57–58	Génie, djinn	2d6	5	11
59–60	Génie, éfrit	1d4	8	11
61–62	Génie, jann	1d10+5	4	11
63–64	Génie, marid	1d3	9	11
65–66	Escadron de githyankis∫	1	–	14
67–70	Gue6 githyanki	1d6+1	6	11
71–73	Mag5 githyanki, trois Gue5 githyankis	1	6	11
74	Ens9 githyanki chevauchant un dragon rouge jeune adulte	1	13	13
75–76	Secte githzerai‖	1	–	13
77–80	Rrakkma githzerai#	1	–	14
81	Inéluctable, marut	1	15	15
82–86	Mission commerciale mercane**	1	–	12
87	Flagelleur mental*	4	8	12
8890	Destrier noir	1	5	5
91–95	Vent planaire	–	–	–
96–97	Rou13 avec *robe étoilée*	1	13	13
98	Titan	1	21	21
99–100	Yugoloth, mezzoloth	1d3	7	9

* En projection astrale

† 50 % de chances pour que d'autres créatures soient présentes. Prê11 et trois Gue8 (01–50) ou jetez de nouveau les dés sur la table des rencontres (51–100).

‡ La créature ne possède pas la capacité innée de pénétrer dans le plan Astral et a été appelée/invoquée par une autre créature ou est entrée au moyen d'une mare de couleur.

∫ Un escadron se compose de quinze Gue3, de deux Gue7, d'un capitaine Gue9 et d'un jeune dragon rouge.

‖ Une secte se compose de quinze Moi3 ou Gue3, de deux Moi7 et d'un mentor Moi9.

Un rrakkma se compose de quatre Moi8, d'un Moi11 et d'un Ens11.

** Une mission commerciale se compose de trois mercanes et de huit gardes du corps githyanki Gue5.

est pure vérité. Malgré cela, la reine liche protège jalousement sa position. Elle dévore l'essence vitale de tout githyanki dépassant le niveau 16. Ainsi, elle nourrit son esprit mort-vivant et élimine du même coup ses futurs rivaux.

Navires astraux githyanki : les githyankis possèdent certains dons de création d'objets leur permettant de construire leurs célèbres navires astraux. Chaque navire est difficile à fabriquer et exige des années de travail. Les petites communautés n'ont accès qu'à une poignée d'entre eux, tandis que les grandes villes forteresses comme Tu'narath disposent d'une véritable flotte, certains navires étant utilisés à des fins commerciales.

Les navires astraux ont des tailles variables, allant du petit esquif au fier galion, tous ressemblant un peu à des navires à quille terrestres. La plupart sont équipés de harpons et de balistes, et les navires astraux les plus imposants possèdent même des catapultes. Les navires astraux peuvent effectuer des attaques de bélier contre d'autres navires, mais également contre les créatures plus grandes et celles plus petites de deux catégories maximum.

RENCONTRES ASTRALES

À quelques rares exceptions près, les créatures rencontrées dans le plan Astral proviennent généralement des divers plans communiquant avec celui-ci. Certaines créatures possèdent naturellement la capacité de changer de plan pour rejoindre le plan Astral, alors que certaines lancent des sorts pour effectuer le même voyage et que d'autres rejoignent le plan Astral au moyen de portails ou suite à quelque mésaventure magique.

La table 5–3 est adaptée aux voyageurs typiques, mais le maître du donjon peut également l'utiliser comme base afin de créer sa propre table de rencontres pour des régions précises, en y ajoutant de nouvelles créatures ou en modifiant les pourcentages indiqués. Elle est prévue pour des voyageurs entrant physiquement dans le plan Astral au moyen de sorts comme *changement de plan*, bien que certaines créatures puissent également menacer les voyageurs se déplaçant sous forme astrale.

Sur un résultat de 96–100, les personnages font une rencontre sur la table 5–3. Jetez les dés une fois par heure.

LE PLAN ÉTHÉRÉ

C'est un plan déphasé, un lieu hanté de fantômes et de monstres.

Vous ne le voyez pas et pourtant, il se trouve juste à côté de vous.

Le plan Éthéré est une dimension brumeuse, circonscrite de brouillard, coexistante avec le plan Matériel et souvent avec d'autres plans. Les voyageurs traversant le plan Éthéré le décrivent comme un monde composé de nuages tourbillonnants et de brumes colorées. Le plan Matériel lui-même est visible depuis le plan Éthéré, mais il semble assourdi et indistinct, ses couleurs se fondant les unes dans les autres et ses bords s'estompant dans un flou brumeux. Les habitants éthérés voient le plan Matériel comme à travers une fenêtre de verre tordu et piqué de givre.

S'il est possible d'observer le plan Matériel depuis le plan Éthéré, ce dernier est généralement invisible aux yeux des créatures du plan Matériel. Normalement, les créatures du plan Éthéré ne peuvent attaquer celles du plan Matériel et *vice versa*. Un voyageur situé dans le plan Éthéré est invisible, intangible et complètement silencieux pour un personnage situé dans le plan Matériel. Ainsi, le plan Éthéré est très utile pour des missions de reconnaissance, pour espionner ses adversaires et pour d'autres situations où il est intéressant de pouvoir se déplacer sans être détecté.

Le plan Éthéré est principalement vide de structures et d'obstacles, mais il possède ses propres habitants. Parmi ceux-ci se trouvent les autres voyageurs éthérés, mais les fantômes constituent un danger particulier pour ceux qui marchent dans la brume…

CARACTÉRISTIQUES ÉTHÉRÉES

Le plan Éthéré semble presque être un « non-plan », en ceci qu'il est étroitement lié au plan Matériel. On peut le considérer comme une quatrième dimension physique ou une vibration légèrement décalée par rapport au reste de l'univers. Il affiche les caractéristiques suivantes.

- **Aucune gravité.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille finie ou infinie** : la taille du plan Éthéré dépend du plan auquel il est adjacent.
- **Altération normale :** il y a de toute façon peu de choses à modifier dans ce plan.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques** : même si le plan coexistant possède une ou plusieurs de ces caractéristiques, ce n'est pas le cas du plan Éthéré.
- **Alignement neutre modéré.**
- **Magie normale :** les sorts fonctionnent normalement dans le plan Éthéré, mais ils n'affectent pas le plan Matériel. Depuis le plan Éthéré, il est possible de lancer une *boule de feu* sur un ennemi situé dans le même plan, mais ce sort n'affectera personne dans le plan Matériel. Toute personne située dans le plan Matériel peut traverser un champ de bataille éthéré sans rien sentir de plus que les cheveux de sa nuque se hérisser.

  Les seules exceptions sont les sorts et les pouvoirs magiques exploitant la force magique (dotés du registre de force, comme *projectile magique* ou *mur de force*) et les abjurations affectant les êtres éthérés. Bien sûr, les lanceurs de sorts situés dans le plan Matériel doivent bénéficier d'un moyen de détecter les ennemis situés dans le plan Éthéré avant de les viser au moyen de sorts de force. S'il est possible de toucher un adversaire éthéré au moyen d'un *projectile magique* lancé depuis le plan Matériel, l'inverse ne l'est pas. Aucune attaque magique ne peut passer du plan Éthéré au plan Matériel, y compris les attaques de force.

LIENS ÉTHÉRÉS

Le plan Éthéré est étroitement lié à son plan coexistant. Lorsqu'un voyageur se déplace à travers le plan Éthéré, il voit le plan Matériel, à côté, pendant tout le trajet.

Des portails d'autres plans peuvent s'ouvrir sur le plan Éthéré, et non sur le point correspondant du plan Matériel. De tels portails ont l'apparence de rideaux de couleur chatoyants (l'équivalent des mares de couleur du plan Astral). Ces portails créent des tubes passant à travers le plan Astral jusqu'à leur destination, comme tout autre portail, mais leur entrée se trouve dans le plan Éthéré. Les voyageurs provenant d'autres plans prennent une forme éthérée au moment où ils atteignent le plan Éthéré par le biais d'un rideau, et ils doivent en franchir un autre (ou posséder d'autres moyens de se manifester) pour rejoindre le plan Matériel.

Il est possible de changer de plan (comme avec le sort *changement de plan*) pour rejoindre le plan Éthéré. En ce cas, le corps prend une forme éthérée. De même, les voyageurs ouvrant des *portails* sur le plan Éthéré et les individus qui y pénètrent accidentellement deviennent éthérés (comme avec le sort *forme éthérée*) à leur arrivée. À moins de posséder la capacité de quitter le plan Éthéré d'une façon ou d'une autre, ou bien de découvrir un rideau permettant de partir, ils en restent prisonniers.

HABITANTS ÉTHÉRÉS

Le plan Éthéré est bien plus peuplé que le plan Astral. Il peut en effet se vanter d'accueillir une grande variété d'habitants, ainsi que de nombreux voyageurs.

Les créatures magiques telles que le maraudeur éthéré, l'araignée de phase et le chapardeur éthéré exploitent le plan Éthéré. Ce ne sont pas de véritables Extérieurs, mais plutôt des créatures du plan Matériel qui se sont habituées à l'utilisation du plan Éthéré pour chasser.

Les voyageurs du plan Éthéré incluent les Extérieurs ayant accès aux portails magiques ou aux rideaux menant au plan Éthéré. Comme indiqué ci-dessus, le fait de se rendre dans le plan Éthéré au moyen d'un *portail* ou d'un sort de *changement de plan* rend le voyageur éthéré. Un second sort est nécessaire pour le renvoyer dans son plan d'origine.

L'un des grands dangers du plan Éthéré est celui des fantômes, qui revendiquent souvent ce plan comme le leur. Ces créatures vouent une profonde et éternelle haine aux êtres vivants et ils ne témoignent d'aucune pitié pour ceux qui empiètent sur leur royaume.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Toute créature se déplace dans le plan Éthéré comme dans le plan Matériel. Mais du fait de la nature brumeuse de la protomatière du plan lui-même, tout voyageur peut se déplacer vers le haut et vers le bas aussi aisément que sur des surfaces solides. Toutefois, tous les mouvements sont exécutés à la moitié de la vitesse de déplacement normale, aussi bien pour les voyageurs que pour les créatures originaires du plan Éthéré.

Il existe bel et bien un « bas » dans le plan Éthéré, qui correspond à la gravité du plan coexistant auquel il est rattaché. Cependant, il n'y a aucun danger de chute.

Le plan Éthéré étant coexistant avec plan Matériel, la plupart des voyageurs marchent normalement sur le sol du plan Matériel. Les créatures situées dans le plan Éthéré peuvent traverser les objets solides du plan Matériel, mais pas ceux du plan Éthéré. Contrairement au plan Astral, le plan Éthéré n'offre aucun moyen de parcourir rapidement de grandes distances.

À la différence des voyageurs se rendant dans le plan Astral, qui projettent parfois une forme dupliquée d'eux-mêmes, les voyageurs passent physiquement du plan Matériel au plan Éthéré. La manière la plus courante d'atteindre le plan Éthéré consiste à lancer un sort de *forme éthérée* ou à utiliser des objets tels qu'une armure possédant la propriété spéciale *éthérée*. Il n'existe aucun danger inhérent au passage du plan Matériel au plan Éthéré, majoritairement vide. Si un objet éthéré se trouve sur son chemin, le voyageur est repoussé sans mal vers l'espace libre le plus proche du plan Éthéré.

Le retour au plan Matériel présente quant à lui un risque si un objet solide ou une créature est présent. Les voyageurs se matérialisant sur une créature ou un objet du plan Matériel sont repoussés vers l'espace libre le plus proche et subissent 1d6 points de dégâts par tranche de 1,5 m franchis de cette manière.

Combat éthéré

Les combats se déroulant dans le plan Éthéré ne sont pas affectés par la nature du plan, à l'exception du fait que les attaques peuvent être portées depuis n'importe quelle direction (consultez l'encadré *Combats en trois dimensions* du chapitre 1).

Cependant, la vision limitée qu'offre le plan Éthéré affecte les combats : il est difficile de repérer un adversaire à longue portée. En outre, des aventuriers séparés peuvent éprouver certaines difficultés à se regrouper s'ils sont chacun pris dans de petits combats isolés. Les autochtones du plan Éthéré peuvent tenter d'attirer les aventuriers et de les pousser à se séparer, afin de leur tomber dessus individuellement.

PROPRIÉTÉS DU PLAN ÉTHÉRÉ

Aucun danger direct ne menace la survie générale dans le plan Éthéré. Ce dernier possède une atmosphère normale et ses habitants respirent comme les autres. Les poisons inhalés et les sorts tels que *brume mortelle* fonctionnent dans le plan Éthéré.

Toutefois, on n'y trouve ni nourriture ni eau, hormis celles que les voyageurs apportent avec eux. Toute personne prisonnière du plan Éthéré, sans moyen de le quitter, risque donc la famine ou la déshydratation (cf. *Dangers liés au manque de nourriture et d'eau* au chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Contrairement à la plupart des plans, le plan Éthéré permet de voir, au travers de la frontière planaire, le plan avec lequel il coexiste : le plan Matériel. Quel que soit le lieu du plan Éthéré où l'on se trouve, on peut voir le lieu correspondant dans le plan Matériel. Cependant, cette vision est limitée à 18 mètres aussi bien dans le plan Éthéré que dans le plan Matériel. En outre, ce dernier semble enrobé de brume et les observateurs du plan Éthéré ne peuvent discerner aucun détail précis, comme par exemple des textes. Il est toutefois aisé de distinguer les visages et les particularités du paysage. Pour le reste, vue et ouïe sont normales, et les attaques du regard et soniques, ainsi que les pouvoirs utilisés depuis le plan Matériel, affectent les créatures éthérées.

L'inverse n'est toutefois pas vrai. Tout individu éthéré est normalement invisible et inaudible pour un individu situé dans le plan Matériel. Les sorts et les pouvoirs tels que *détection de l'invisibilité* révèlent la présence d'une créature ou d'un objet éthéré.

Les créatures du plan Éthéré ne peuvent communiquer avec celles du plan Matériel, même si elles veulent qu'on les entende. Les auditeurs éthérés n'entendent que les sons du plan Matériel dont l'origine se situe au maximum à 18 mètres, mais leur sens de l'ouïe n'est pour le reste pas affecté. Les sens du toucher, de l'odorat et du goût ne franchissent pas la frontière planaire.

OPTION : L'ÉTHER PROFOND

Normalement, les voyageurs utilisent le plan Éthéré pour traverser le plan avec lequel il coexiste. En option, vous pouvez décider que le plan Éthéré possède une région séparée du plan Matériel, appelée Éther profond.

Le meilleur moyen de décrire l'Éther profond est d'employer l'analogie de l'océan et de la plage. Les eaux peu profondes situées près du rivage sont le plan Éthéré, qui coexiste avec le plan Matériel. Lorsqu'on s'avance dans la mer (et qu'on s'éloigne du plan Matériel), cette dernière prend de la profondeur, jusqu'à ce qu'on n'aperçoive plus du tout la plage. Le grand large correspond à l'Éther profond.

Les voyageurs qui se rendent dans l'Éther profond constatent que le plan Matériel devient de plus en plus brumeux. La portée du regard, habituellement de 18 mètres, décline et perd 3 mètres par minute, jusqu'à ce que le voyageur ne puisse plus voir que dans un rayon de 3 mètres autour de lui. À cet instant, il a laissé le plan Matériel derrière lui. Pour l'observateur qui ne s'aventure pas aussi loin, le voyageur semble de plus en plus brumeux, puis finit par disparaître complètement.

Sans aucune particularité en terme de paysage, le voyage à travers l'Éther profond ressemble beaucoup aux déplacements dans le plan Astral, où seul le temps compte, et non la direction ou la distance. Selon la destination, un voyage dans l'Éther profond peut prendre quelques minutes ou plusieurs heures.

But	Temps nécessaire
Retourner dans le plan Matériel	1d10 minutes
Trouver un rideau de couleur précis	1d10 x 10 heures
Trouver un objet précis dans le plan Éthéré	1d10 x 100 heures

Lorsqu'il revient dans le plan Matériel, l'individu apparaît en un lieu déterminé au hasard et non à l'endroit où il a commencé son voyage. Le point de retour se situe à 1d10 x 1,5 km du point de départ pour chaque minute que le voyageur passe à tenter de revenir. Déterminez aléatoirement la direction du nouveau point de sortie.

Par exemple, un magicien cherche un rideau de couleur dans l'Éther profond et a besoin pour cela de 30 heures. Il tente ensuite de revenir dans le plan Matériel, ce qui lui prend 3 minutes (temps déterminé par un jet de dé). Il arrive donc à 3d10 x 1,5 km de son point de départ, dans une direction déterminée au hasard.

La cosmologie de D&D ne possède pas d'Éther profond, mais vous pouvez le rajouter à la vôtre pour permettre aux personnages d'atteindre d'autres plans ou un lieu où vivent des créatures particulièrement déplaisantes (comme un royaume de fantômes ou un domaine onirique).

OPTION : SANS L'ÉTHER

Le plan Éthéré est étroitement lié au plan avec lequel il coexiste. Toutefois, vous pouvez créer des plans sans attache avec le plan Éthéré. Cette disposition affecte un grand nombre de sorts, d'objets magiques et de créatures.

- Les sorts suivants exploitent directement le plan Éthéré et ne fonctionnent donc pas s'il est impossible d'y accéder : *coffre secret de Léomund, forme éthérée, geôle, passage dans l'éther* et *souffle éthéré*. En outre, les objets magiques reproduisant ces sorts, comme l'*huile de passage dans l'éther*, ne fonctionnent pas en l'absence de ce plan.
- Les sorts suivants possèdent des éléments qui ne fonctionnent pas, le plan Éthéré ne pouvant pas être affecté : *ancre dimensionnelle, détection de l'invisibilité, manifestation forcée, manifestation de groupe, négation de l'invisibilité, téléportation d'objet, vision lucide, zone de répit, zone de révélation* et les sorts possédant le registre de force, comme *mur de force* et *projectile magique*. Les autres aspects de ces sorts fonctionnent normalement.
- Le sort de *clignotement* fait toujours effet, mais vous devez déterminer son fonctionnement exact (s'il fonctionne bel et bien) sans le plan Éthéré.
- Les créatures utilisant abondamment le plan Éthéré, comme le chien esquiveur, le maraudeur éthéré, le chapardeur éthéré et l'araignée de phase souffrent d'un désavantage certain si elles n'y ont pas accès. Par conséquent, elles éviteront les régions ne permettant pas de se rendre dans le plan Éthéré. Les fantômes n'existent pas dans les zones dénuées de plan Éthéré.

Dans la cosmologie de D&D, seul le plan Matériel possède un plan Éthéré coexistant. Aucun des plans intérieurs ou extérieurs ne communique avec le plan Éthéré, et les règles ci-dessus s'appliquent donc à tout plan intérieur ou extérieur.

Le plan Éthéré émet sa propre lumière diffuse et les voyageurs n'ont donc pas besoin de torches pour observer le plan Matériel, même si ce dernier est plongé dans la plus complète obscurité. Les sources de lumière n'éclairent pas au-delà de la portée de la vision (qui est de 18 mètres) dans le plan Éthéré, ce qui vaut également pour d'autres méthodes de vision telles que la vision dans le noir. La vision aveugle utilisée dans le plan Matériel ne révèle pas la présence de créatures éthérées, mais une créature possédant la vision aveugle dans le plan Éthéré peut détecter d'autres créatures éthérées en respectant la portée normale.

Pour les observateurs situés dans le plan Éthéré, les objets du plan Matériel sont brumeux, indistincts et presque translucides. De tels objets bloquent le champ de vision et fournissent un camouflage, mais pas un abri. Un observateur éthéré ne peut pas voir à travers un mur du plan Matériel, à moins qu'il n'y passe tout d'abord la tête.

Un personnage éthéré dont les yeux sont entièrement situés à l'intérieur d'un objet du plan Matériel ne peut rien voir.

Solides éthérés

De manière générale, les déplacements dans le plan Éthéré ne sont pas entravés. Les voyageurs peuvent se rendre au centre de la Terre ou très haut dans les cieux (bien que lentement et de manière limitée par l'absence de nourriture et d'eau). Il existe cependant des objets permanents dans le plan Éthéré qui peuvent bloquer le déplacement des créatures. Les solides éthérés sont durs au toucher et paraissent réels, même s'ils ne possèdent pas de réalité apparente dans le plan Matériel coexistant. Souvent, ils sont le résultat d'activités se déroulant dans le plan Matériel coexistant. Il existe plusieurs types de solides éthérés.

Force : les effets de force s'étendent dans le plan Éthéré et y affectent les créatures. Par exemple, un *mur de force* empêche les créatures éthérées de passer. De manière générale, un voyageur éthéré voit alors la même chose qu'un autochtone du plan Matériel. Selon le sort, il est également possible que rien ne soit visible.

Objets éthérés : ces objets ont été construits dans le plan Matériel, puis envoyés (généralement magiquement) dans le plan Éthéré. Ainsi, il est possible d'envoyer un coffre d'objets de valeur dans le plan Éthéré grâce au sort *téléportation d'objet*, et une créature peut être transformée en pierre éthérée par le regard d'une méduse.

Des objets de plus grande taille existent également dans le plan Éthéré. Par exemple, un magicien peut chercher à se protéger de la curiosité des voyageurs extraplanaires dans sa bibliothèque personnelle. Il lui suffit pour cela de rendre éthéré un bloc de pierre de 6 m sur 6 m, puis de construire sa bibliothèque du plan Matériel à l'endroit coexistant avec le bloc. Ou bien, par la faveur d'une divinité, un puissant baron peut déplacer une montagne entière dans le plan Éthéré et construire son donjon à l'endroit où elle se dressait. Les intrus éthérés rencontrent donc un bloc de pierre dans le premier cas et une montagne dans le second – deux objets infranchissables pour les espions en puissance.

S'il est renvoyé dans le plan Matériel, un objet éthéré ne peut réapparaître au même endroit si un autre objet l'occupe ; en ce cas, il est déplacé vers le lieu libre le plus proche capable de l'accueillir. Dans le second exemple ci-dessus, la montagne ne réapparaît pas à l'endroit occupé par le donjon. Tant que ce dernier est plus haut que large, la montagne est déplacée sur le côté si elle doit apparaître dans le plan Matériel. En revanche, si la direction de réapparition la plus courte est au-dessus, le baron doit alors faire face à un autre problème…

Zones de magie morte : tout voyageur utilisant la magie pour atteindre le plan Éthéré ne peut se déplacer dans une zone possédant la caractéristique de magie morte sans revenir dans le plan Matériel. Dans un paysage éthéré, les zones de magie morte ont l'apparence de larges tâches noires.

Le sang de la Gorgone (optionnel) : si vous le désirez, vous pouvez créer de nouveaux types de solides éthérés. Ainsi, de vieilles légendes affirment qu'il est possible d'utiliser le sang d'une gorgone pour empêcher les créatures éthérées de passer à travers un mur. Cette légende persiste en dépit du fait que l'attaque normale d'une gorgone, contrairement à l'effet de pétrification de la méduse ou du cockatrice, ne peut affecter directement le plan Éthéré. Un mur dont le plâtre ou le mortier est mêlé de sang de gorgone agit comme un *mur de force* contre les créatures éthérées mais reste, sinon, un mur normal. Une pinte de sang de gorgone suffit pour une surface de 30 m sur 30 m, une gorgone moyenne pouvant fournir 16 pintes de sang.

Métaux lourds (optionnel) : le métal peut également gêner les voyages éthérés. Une plaque d'or ou de plomb appliquée sur un mur bloque tout mouvement éthéré. Il faut 500 po pour recouvrir une zone de 3 m sur 3 m avec de l'or, et 100 po avec du plomb.

Plantes (optionnel) : pour un changement plus sensible encore, vous pouvez décider que les créatures éthérées ne peuvent traverser les êtres vivants, y compris les plantes, situés dans le plan Matériel. Ainsi, la hutte d'un magicien couverte de lierre peut par exemple le protéger contre les intrus éthérés. Les créatures installant leur repaire dans les arbres vivants sont également à l'abri, la force vitale des plantes tenant les créatures éthérées en échec. Attention, cette option entre en conflit avec la description du sort de *forme éthérée*.

Rideaux

Des rideaux chatoyants relient le plan Éthéré à différents plans intérieurs et extérieurs. Tout comme les portails, les rideaux éthérés créent des tubes traversant le plan Astral. S'il est possible de les détecter depuis le plan Matériel (avec un sort de *vision lucide*, par exemple), on ne peut pénétrer dans les rideaux éthérés que depuis le plan Éthéré.

Les rideaux éthérés fonctionnent comme les mares de couleur du plan Astral, mais ils rendent toujours le voyageur solide lorsqu'il atteint son plan de destination (alors qu'il est possible de projeter une forme astrale à travers une mare de couleur astrale, et de créer ainsi un nouveau corps de l'autre côté). Les voyageurs coincés dans le plan Éthéré peuvent emprunter un rideau éthéré pour sortir.

Les rideaux éthérés sont presque toujours stationnaires. Ils sont immunisés contre tous les cyclones éthérés, sauf les plus violents (cf. ci-dessous). Les rideaux éthérés les plus connus peuvent être gardés, vénérés ou exploités par des créatures possédant quelque intérêt dans le plan lui-même ou dans ce qui se trouve derrière le rideau.

Les rideaux peuvent également mener à des demi-plans. Alors qu'un demi-plan communique généralement avec le plan Astral, l'un d'eux peut posséder une entrée menant au plan Éthéré. C'est chose commune dans les demi-plans utilisés comme prisons, car si le prisonnier s'échappe, il se retrouve dans le plan Éthéré où les déplacements sont lents, où il peut

être facilement repéré et où il est parfois possible de le bloquer au moyen de solides éthérés.

Comme pour n'importe quel portail, chaque rideau éthéré peut posséder des propriétés particulières. Généralement, les rideaux sont des portails à sens unique, bien qu'il existe des exceptions (reportez-vous à la description de l'objet magique *tapisserie éthérée*, ci-dessous).

Comme avec les mares de couleur du plan Astral, les rideaux éthérés possèdent leurs propres couleurs. La cosmologie de D&D exploite la table ci-dessous, mais vous pouvez créer la vôtre si vous le désirez. Les schémas de couleur des rideaux éthérés et des mares de couleur astrales ne correspondent pas forcément.

TABLE 5–4 : RIDEAUX DE COULEUR ALÉATOIRES POUR LA COSMOLOGIE DE D&D

1d100	Plan	Couleur
01–05	Domaines Héroïques d'Ysgard	Violet
06–10	Chaos Tourbillonnant des Limbes	Noir tourbillonnant
11–15	Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium	Pourpre
16–20	Strates Infinies des Abysses	Rouge tourbillonnant
21–25	Profondeurs Tartaréennes de Carcères	Vert gris
26–30	Lande Grise d'Hadès	Rouge foncé
31–35	Morne Éternité de la Géhenne	Rouge brillant
36–40	Neuf Enfers de Baator	Rouge et noir
41–45	Champ de Bataille Infernal d'Achéron	Rouge métallique
46–50	Nirvana des Rouages de Méchanus	Blanc
51–55	Royaumes Pacifiques d'Arcadie	Jaune pâle
56–60	Sept Paradis Ascendants de Céleste	Jaune brillant
61–65	Paradis Jumeaux de Bytopie	Jaune foncé
66–70	Champs Bénis de l'Élysée	Vert foncé
71–75	Étendues Sauvages des Terres des Bêtes	Vert émeraude
76–80	Clairières Olympiennes d'Arborée	Bleu clair
81–89	Domaine Concordant des Terres Extérieures	Brun
90–95	Plan Matériel	Argent métallique
96–97	Plan Astral	Gris tourbillonnant
98–99	Plan élémentaire ou d'énergie : jetez de nouveau les dés	
01–20	Plan élémentaire du Feu	Vert scintillant
21–40	Plan élémentaire de la Terre	Gris scintillant
41–60	Plan élémentaire de l'Eau	Bleu scintillant
61–80	Plan élémentaire de l'Air	Blanc scintillant
81–90	Plan de l'énergie positive	Blanc luisant
91–100	Plan de l'énergie négative	Noir lustré
100	Demi-plan au choix du MD	Toute autre couleur

Cyclones éthérés

Semblables aux tempêtes psychiques du plan Astral, les cyclones éthérés sont des centres de pression de force magique qui agitent le plan Éthéré. Ils se forment n'importe où et sont source de grand danger pour les voyageurs éthérés des environs. Ils sont généralement aussi brefs que les orages du plan Matériel, mais il arrive qu'un cyclone éthéré persistant se forme et dure des années, voire des siècles.

Pour les créatures du plan Matériel, le cyclone éthéré ne produit aucun effet hormis un frisson le long de l'échine ou un comportement étrange de la part des animaux se trouvant à proximité. Mais dans le plan Éthéré, le cyclone d'éther est un vent d'une puissance incroyable. Vêtements, cheveux et objets non portés sont soufflés, et le voyageur finit par être emporté et déplacé dans le plan Éthéré, où l'attend un destin inconnu.

Lorsqu'ils se lèvent, les vents éthérés offrent généralement 1d10 rounds d'avertissement avant que le cyclone n'atteigne



toute sa puissance. Un hurlement sinistre se fait entendre et augmente à chaque round. Puis, avec une brutale soudaineté, le cyclone d'éther dévaste tout sur son passage.

Les voyageurs peuvent échapper à un cyclone d'éther en passant dans le plan coexistant ou en trouvant un abri. Les sorts affichant le registre de force, comme *abri de Léomund*, protègent le voyageur des effets d'un cyclone éthéré, mais les sorts de climat tels que *contrôle des vents* et *contrôle du climat* n'ont en ce cas aucun effet. Il est autrement impossible d'échapper à un cyclone éthéré.

L'un des plus grands dangers que représente un cyclone éthéré est le fait qu'il peut éparpiller les membres d'un groupe d'aventuriers et les empêcher de se retrouver – ou de trouver la sortie du plan Éthéré. Au choix du MD, jetez une fois les dés sur la table ci-dessous pour des aventuriers s'ils sont relativement proches les uns des autres au moment où frappe le cyclone.

TABLE 5–5 : CYCLONES ÉTHÉRÉS

1d100	Effet
01–30	Les personnages subissent 1d10 points de dégâts (annulés par un jet de Vigueur, DD 20). Relancez les dés 1 minute plus tard si le groupe se trouve encore dans le cyclone.
31–60	Les personnages sont déplacés de 1d10 x 1,5 km dans une direction aléatoire. Ils quittent alors le cyclone et peuvent se déplacer normalement.
61–80	Comme ci-dessus, mais le déplacement se fait de 2d20 x 1,5 km dans une direction aléatoire.
81–90	Comme ci-dessus, mais les personnages subissent également 3d10 points de dégâts (annulés par un jet de Vigueur, DD 20).
91–95	Les personnages subissent 3d10 points de dégâts (annulés par un jet de Vigueur, DD 20) et reviennent dans le plan Matériel. S'ils réapparaissent dans un objet solide, ils sont repoussés sur le côté mais encaissent 1d6 points de dégâts par tranche de 1,5 m parcourue de cette manière.
96–100	Les personnages passent par un rideau éthéré et entrent dans un autre plan ou demi-plan. Déterminez leur destination aléatoirement au moyen de la table 5–4.

Les morts-vivants, y compris les fantômes et les créatures telles que les dévoreurs, ne sont pas affectés par les cyclones d'éther.

TABLE 5–6 : RENCONTRES ÉTHÉRÉES

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–04	Chien esquiveur	3d6	2	9
05	Céleste, ghaele	1	13	13
06	Céleste, planétar	1	16	16
07	Céleste, solar	1	19	19
08	Couatl	1	10	10
09	Démon, armanite†	1d3	7	9
10–11	Démon, bébilith	1d3	9	11
12	Démon, succube	1	9	9
13	Diable, cornugon†	1	10	10
14	Diable, narzugon, et destrier noir	1	10	10
15	Dévoreur	1	11	11
16–35	Rencontre sur terrain coexistant*	–	–	–
36–40	Cyclone éthéré	–	–	–
41–42	Prê11 éthéré	1	11	11
43–44	Prê11 et Gue8 éthérés	1	15	15
45–54	Rideau éthéré	–	–	–
55–56	Gue9 éthéré	1	9	9
57–61	Chapardeur éthéré	1	3	3
62–66	Maraudeur éthéré	1	3	3
67–68	Ens15 éthéré	1	15	15
69–70	Mag15 éthéré	1	15	15
71–72	Gue5 fantôme	1d3	7	9
73–74	Mag6 fantôme	1	8	8
75–76	Rou7 fantôme	1	9	9
77–78	Minotaure fantôme	1d6	6	9
79–80	Troll fantôme	1d3	7	9
81–85	Mission commerciale mercane‡	–	–	5
86–89	Destrier noir	1	5	5
90–95	Araignée de phase	1d8	5	11
96–100	Xill	1d6	6	11

* Jetez les dés afin de déterminer une rencontre au hasard pour le terrain avec lequel coexiste cette partie du plan Éthéré. Le résultat peut comprendre des créatures capables de détecter et d'affecter des êtres situés dans le plan Éthéré, dont des créatures possédant des attaques basées sur la vision, comme les basilics, et des créatures possédant des sorts et des pouvoirs magiques.

† Cette créature ne possède pas la capacité de se rendre à volonté dans le plan Éthéré. Sa présence s'explique par le fait qu'elle a été envoyée ici en raison d'une certaine situation (90 %) ou bien qu'il existe non loin un rideau menant dans son plan natal (10 %).

‡ Une mission commerciale se compose de deux mercanes et de neuf Gue5.

OPTION : PLANS ÉTHÉRÉS MULTIPLES

Au sein de la Grande Roue de la cosmologie de D&D, seul le plan Matériel possède un plan Éthéré coexistant. Toutefois, vous pouvez également permettre à d'autres plans de communiquer avec ce dernier.

Certains, tous ou aucun de vos plans peuvent être coexistants avec des plans Éthérés de votre cru. Vous pouvez restreindre ces « mini-plans Éthérés » à des plans d'un type particulier, comme les plans élémentaires ou les plans extérieurs. Ainsi, il pourrait y avoir un plan élémentaire du Feu Éthéré ou un plan de l'Élysée Éthéré.

Les habitants de ces plans pourraient également accéder à leur plan Éthéré et utiliser des sorts et des pouvoirs magiques affectant le plan Éthéré. Les créatures du plan Éthéré pourraient aussi être trouvées dans les plans Éthérés associés.

Un plan Éthéré relié à un autre plan peut posséder certains, tous ou aucun des attributs de ce plan. Il possède toujours les caractéristiques principales du plan Éthéré (pas de gravité et un écoulement du temps normal), mais il pourrait afficher, par exemple, une caractéristique de Feu dominant s'il est coexistant avec le plan élémentaire du Feu ou une caractéristique d'alignement Mal/modéré s'il est relié à la Lande Grise d'Hadès.

Les plans Éthérés multiples peuvent être utilisés conjointement à l'option de l'Éther profond. En ce cas, les voyageurs peuvent passer du plan Matériel à un autre plan directement au travers du plan Éthéré. Ainsi, le voyageur atteint tout d'abord le plan Éthéré coexistant avec le plan Matériel, puis il se rend dans l'Éther profond, et de là dans le plan Éthéré coexistant avec son plan de destination.

Pour effectuer un tel voyage, utilisez l'échelle temporelle comme indiqué pour l'Éther profond, en donnant au périple la même durée que « Retourner dans le plan Matériel ». Les voyageurs en provenance de l'Éther profond apparaissent en un lieu aléatoire du plan Éthéré coexistant avec le nouveau plan.

Enfin, vous pouvez relier plusieurs plans au moyen d'un seul plan Éthéré. Par exemple, tous les plans extérieurs peuvent communiquer avec le même plan Éthéré, alors qu'un autre plan Éthéré peut relier les plans intérieurs au plan Matériel.

Les fantômes qui ne sont pas liés à un lieu particulier du plan Matériel peuvent même chevaucher les cyclones éthérés et surfer sur les vents éthérés.

Toute créature devenant éthérée (y compris celles qui utilisent le sort de *clignotement*) dans un cyclone d'éther subit immédiatement les effets du cyclone. Cependant, les créatures sur le point de se rendre dans le plan Éthéré ont le sentiment que quelque chose d'inhabituel se déroule de l'autre côté si un cyclone d'éther se trouve à proximité. Elles peuvent donc choisir de retarder leur passage.

RENCONTRES ÉTHÉRÉES

Le plan Éthéré est un plan transitoire, qui permet de se rendre d'un endroit à un autre. Nombre des créatures que l'on y rencontre sont en déplacement pour des raisons qui leur sont propres, bien que certaines utilisent également le plan Éthéré comme cachette leur permettant d'observer (et de comploter contre) les créatures du plan Matériel.

La table ci-dessus est adaptée aux voyageurs classiques, mais le maître du donjon peut également l'utiliser comme base afin de créer sa propre table de rencontres pour des régions précises, en y ajoutant de nouvelles créatures ou en modifiant les pourcentages indiqués.

Sur un résultat de 93–100, les personnages font une rencontre sur la table 5–6. Jetez les dés une fois par heure.

LE PLAN DE L'OMBRE

C'est le plan délétère des ténèbres et du pouvoir, le lieu caché qui hait la lumière, la frontière de mondes inconnus.

Le plan de l'Ombre est une dimension plongée dans l'obscurité, à la fois adjacente et coexistante avec le plan Matériel. Elle recouvre le plan Matériel à la manière du plan Éthéré, de sorte qu'un voyageur planaire peut emprunter le plan de l'Ombre pour parcourir rapidement de grandes distances. Le plan de l'Ombre est également adjacent à d'autres plans. Au moyen du sort approprié, il est possible de l'explorer pour découvrir d'autres réalités.

Le plan de l'Ombre est un monde en noir et blanc : les couleurs y ont disparu. Pour le reste, il semble similaire (mais n'est pas tout à fait identique) au plan Matériel.

Ainsi, le ciel a toujours l'apparence d'une voûte noire dénuée de soleil et d'étoiles. Les particularités du paysage du plan Matériel y sont visibles, mais elles sont déformées et voilées – reflets altérés de ce que l'on peut observer de l'autre côté. En dépit de l'absence de source de lumière, divers plantes, animaux et humanoïdes vivent dans le plan de l'Ombre.

Le plan de l'Ombre est soumis à une caractéristique d'altération aléatoire et certaines régions se déversent continuellement dans d'autres plans. Par conséquent, les cartes précises sont pratiquement inutiles, en dépit de la présence de particularités du paysage. Si un voyageur explore une chaîne de montagnes lors d'une utilisation du sort de *traversée des ombres*, elle sera peut-être toujours là la fois suivante, mais chaque montagne pourra très bien avoir changé de place. La précision n'a pas sa place dans ce plan.

Le terrain du plan de l'Ombre est généralement le même que celui de la région du plan Matériel d'où vient le voyageur. Si un magicien se rend dans le plan de l'Ombre depuis une forêt, il voit tout d'abord l'équivalent ombragé d'une étendue boisée. S'il débute son voyage sous l'eau, il apparait dans une mer d'ombres se comportant comme un océan du plan Matériel, de sorte que son sort de *respiration aquatique* fonctionne toujours. Toutefois, lorsqu'il se déplace de son point d'arrivée, le paysage du plan de l'Ombre change brusquement, bien qu'il présente généralement quelque ressemblance avec les lieux correspondants du plan Matériel.

Certains sorts exploitent des parties du plan de l'Ombre, en particulier les illusions affichant le registre d'ombre. Le plan de l'Ombre est un monde monochrome, mais les matériaux qui en proviennent peuvent être de n'importe quelle couleur. Le plus souvent, le lanceur de sorts colore, façonne et obscurcit l'ombre elle-même pour la rendre plus convaincante. Ainsi, une *magie des ombres* produisant une *boule de feu* possède, aux yeux des créatures se laissant berner par l'illusion, l'apparence d'une *boule de feu* tout à fait normale.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN DE L'OMBRE

À de nombreux égards, le plan de l'Ombre est la sombre réplique du plan Matériel. Il lui ressemble beaucoup, mais il existe tout de même certaines différences significatives qui les séparent. Le plan de l'Ombre possède les caractéristiques suivantes.

NOUVEL OBJET : *TAPISSERIE ÉTHÉRÉE*

La *tapisserie éthérée* est une passerelle portable menant au plan Éthéré. Elle se présente sous la forme d'un épais chambranle de chêne, orné de runes, d'où pend une lourde tapisserie violette piquée de fils métalliques. Lorsqu'elle est assemblée et que le mot de commande est prononcé, la tapisserie se transforme en une bande de couleurs chatoyantes menant directement au plan Éthéré. Le portail reste ouvert jusqu'à ce qu'un autre mot de commande soit prononcé et le désactive.

Tant que la tapisserie est active, un portail relie le plan Matériel au plan Éthéré. Toute créature passant par la *tapisserie éthérée* devient éthérée (comme avec le sort *passage dans l'éther*). Elle le reste jusqu'à ce qu'elle lance un sort permettant de revenir dans le plan Matériel, passe dans la *tapisserie éthérée* dans l'autre sens ou emprunte un autre portail. Le rideau de la tapisserie est parfaitement visible du côté du plan Éthéré. Si la *tapisserie éthérée* est désactivée, les créatures situées dans le plan Éthéré doivent trouver un autre moyen de revenir. Quand elle est activée, la *tapisserie éthérée* peut attirer des visiteurs cherchant à franchir le portail et à pénétrer dans le plan Matériel, parmi lesquels des âmes perdues et des monstres planaires. Jetez les dés pour déterminer les rencontres pour le plan Éthéré et décidez si les créatures concernées passent. Un cyclone éthéré n'a pas d'effet direct sur une *tapisserie éthérée*, mais peut indirectement empêcher les voyageurs de l'utiliser.

Le portail possède à peu près la taille d'une porte normale (2,40 m de haut sur 0,90 m de large). Lorsqu'elle est démontée, la *tapisserie éthérée* mesure 3 m de long pour 30 cm de large et 15 cm d'épaisseur. Il faut 10 minutes à une seule personne pour monter ou démonter une *tapisserie éthérée*.

Niveau de lanceur de sorts : 7 ; *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *passage dans l'éther* ; *Prix de vente* : 47 520 po ; *Poids* : 43,5 kg.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération magique :** les sorts tels que *convocation d'ombres* et *magie des ombres* modifient le matériau de base du plan de l'Ombre. L'utilité et la puissance de ces sorts dans le plan de l'Ombre les rendent particulièrement précieux pour les explorateurs comme pour les autochtones.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques :** certaines régions de petite taille de ce plan (appelées « sombreterres » ; cf. ci-dessous) affichent toutefois la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante.
- **Alignement neutre modéré.**
- **Magie renforcée :** les sorts affichant le registre d'ombre sont bonifiés dans le plan de l'Ombre. Ils sont lancés comme s'ils avaient été préparés au moyen du don Quintessence des sorts, bien qu'ils ne nécessitent pas les emplacements de sorts supérieurs.

  En outre, certains sorts sont plus puissants dans le plan de l'Ombre. Les sorts de *convocation d'ombres* et de *magie des ombres* ont 30 % de l'efficacité des sorts qu'ils reproduisent (et non 20 %). *Convocation d'ombres majeure* et *grande magie des ombres* ont 60 % d'efficacité (et non 40 %) et un sort de *reflets d'ombre* conjure à 90 % de la puissance de l'original (et non à 60 %). Pour calculer les effets de ces sorts, utilisez Quintessence des sorts pour engranger le maximum de points de vie ou de points de dégâts, puis appliquez le pourcentage ci-dessus.
- **Magie affaiblie :** les sorts exploitant ou générant de la lumière ou du feu pétillent parfois lorsqu'ils sont lancés dans le plan de l'Ombre. Un lanceur de sorts tentant de jeter un sort affichant le registre de lumière ou de feu doit réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort). Les sorts produisant de la lumière sont en général moins efficaces, toutes les sources de lumière voyant leur portée réduite de moitié dans le plan de l'Ombre.

En dépit de la sombre nature du plan de l'Ombre, les sorts produisant, utilisant ou manipulant les ténèbres elles-mêmes ne sont pas affectés par le plan.

LIENS DES OMBRES

Généralement, les voyageurs accèdent au plan de l'Ombre par le biais de sorts ou de portails permanents.

Le moyen le plus courant de pénétrer dans le plan de l'Ombre consiste à lancer le sort de *traversée des ombres*, qui permet de passer rapidement d'un point à un autre du plan Matériel. Ce sort permet à la cible de se déplacer à une vitesse maximale de 11 km par tranche de 10 minutes passée dans le plan de l'Ombre, quelle que soit sa vitesse de déplacement normale. De tels périples se déroulent en totalité dans le plan de l'Ombre, de sorte que les voyageurs ne voient pas grand-chose du terrain franchi dans le plan Matériel. La fin du sort renvoie le voyageur dans le plan Matériel, toujours dans un lieu ombragé (si possible).

Il existe également des vortex entre le plan de l'Ombre et le plan Matériel, qui fonctionnent aléatoirement et affichent des destinations variables. Ces portails intermittents qui mènent au plan de l'Ombre sont généralement de taille M et restent 1d6 jours avant de disparaître. La fréquence de fonctionnement de ces portails est inconnue, car beaucoup peuvent apparaître, durer quelques jours et s'évanouir sans que personne ne les utilise, et *a fortiori* ne les remarque. Comme avec tout vortex, sorts et objets non portés (comme les flèches) peuvent passer d'un plan à l'autre, un peu comme si le plan de l'Ombre lui-même bouillait et que des bulles se formaient et explosaient à la surface des frontières qu'il partage avec le plan Matériel.

Ces vortex aléatoires n'apparaissent que dans les zones ombragées ou sombres du plan Matériel. S'ils donnent sur un objet solide, aucun transfert entre les plans n'est possible. En revanche, les vortex qui atteignent un espace libre du plan Matériel sont utiles aux habitants du plan de l'Ombre souhaitant infester ce plan.

Le sort de *traversée des ombres* est, à de nombreux égards, une création de ces vortex naturels, l'un se trouvant au départ du voyage et l'autre à la fin. Il existe des vortex plus grands, mais ils sont rares. Un vortex particulièrement massif pourrait avaler une ville ou un château entier et le projeter à jamais dans le plan de l'Ombre.

Les visiteurs du plan de l'Ombre qui observent le plan Matériel au travers d'un vortex voient le monde en noir et blanc inversés (comme le négatif d'une photographie). Comme les vortex donnent sur de sombres régions du plan Matériel, ils sont évidents dans le plan de l'Ombre car les ténèbres du plan Matériel paraissent plus claires.

COSMOLOGIE ALTERNATIVE POUR LES PLANS TRANSITOIRES

Au sein de la cosmologie de D&D, tous les plans d'existence sont imprégnés du plan Astral, et le plan de l'Ombre communique uniquement avec le plan Matériel (et autres plans alternatifs). Bien sûr, il ne s'agit pas de la seule organisation possible de ces plans transitoires. En voici une autre, qui peut fonctionner avec une cosmologie de votre propre cru.

Au sein de cette cosmologie, le plan Astral et le plan de l'Ombre communiquent avec certains plans extérieurs précis. Le plan Astral permet d'accéder aux plans extérieurs célestes (affichant la caractéristique d'alignement du Bien), le plan de l'Ombre communiquant avec les plans extérieurs infernal et abyssal (affichant la caractéristique d'alignement du Mal). Les plans extérieurs affichant la caractéristique d'alignement neutre (Méchanus, les Terres Extérieures et les Limbes si vous utilisez la Grande Roue) communiquent avec les deux plans, tout comme les plans intérieurs. Le plan Astral et le plan de l'Ombre sont séparés l'un de l'autre et rien ne les relie directement.

Les créatures d'alignement bon occupent le plan Astral et les créatures mauvaises dominent le plan de l'Ombre. Du coup, le plan Astral affiche la caractéristique d'alignement Bien/modéré, et le plan de l'Ombre celle d'alignement Mal/modéré.

Le plan Matériel, les plans intérieurs et les plans extérieurs neutres constituent des champs de bataille entre les forces célestes et infernales/abyssales de cette cosmologie. On ne trouve que rarement des diables dans le plan Astral et on ne voit pratiquement jamais d'archons dans le plan de l'Ombre.

Le plan de l'Ombre ne communique pas avec le plan Éthéré. Les sorts et pouvoirs magiques exploitant ou permettant d'accéder au plan Éthéré ne fonctionnent pas dans le plan de l'Ombre. Ce dernier est toutefois coexistant avec plan Astral, et divers sorts et portails permettent de passer entre les deux plans.

Selon votre cosmologie, le plan de l'Ombre peut mener à un plan Matériel et à d'autres plans d'existence alternatifs. C'est toutefois une manière dangereuse de voyager, car la voie menant à d'autres plans plonge à travers des régions du plan de l'Ombre qui ne sont coexistantes avec aucun plan connu et qui abritent toute une variété de monstres plus ou moins féroces…

HABITANTS DE L'OMBRE

Même si le plan de l'Ombre n'est pas mauvais en lui-même, il abrite une grande variété de créatures immondes haïssant la lumière et la vie. L'habitant le plus connu de ce plan est l'ombre, créature mort-vivante qui aspire la force des aventuriers du plan Matériel ou du plan de l'Ombre.

Le plan de l'Ombre possède ses propres versions de nombreuses plantes et d'animaux du plan Matériel : des versions noires et difformes.

Des monstres plus dangereux, comme le molosse d'ombre et le ténébreux, vivent également dans ce plan. Le chapitre 9 décrit deux nouveaux habitants du plan, l'écalypse et le banian ténébral, ainsi qu'une troisième créature, la bête crépusculaire, que l'on rencontre souvent à proximité des vortex menant au plan de l'Ombre.

De nombreux récits traitent de villes et de châteaux entiers ayant été absorbés par le plan de l'Ombre au fil des ans. Certains existent toujours, mais ils ont été pervertis par la nature insidieuse et délétère du plan de l'Ombre. Cette toxicité, décrite dans la partie consacrée aux propriétés du plan de l'Ombre (cf. ci-dessous), ne se manifeste qu'après plusieurs décennies passées dans le plan de l'Ombre. Elle confère d'étranges aptitudes et des attributs inhumains à ceux qui sont infectés par le toucher de l'ombre.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Les déplacements se font normalement dans le plan de l'Ombre, mais les voyageurs peuvent parcourir de grandes distances dans le plan Matériel correspondant en passant par ce plan. Ceux qui connaissent le chemin peuvent accéder à d'autres plans depuis le plan de l'Ombre. Enfin, les personnages avides de frissons peuvent même se contenter d'y marcher, à la recherche de l'aventure.

La plupart des créatures du plan Matériel situées dans le plan de l'Ombre utilisent le sort *traversée des ombres*. Grâce à lui, le lanceur de sorts passe dans le plan de l'Ombre, se déplace dans une direction particulière pendant un certain temps, puis revient au plan Matériel. Les points cardinaux (nord, sud, est et ouest) sont les mêmes dans ces deux plans, mais les distances sont trompeuses. En vérité, les voyageurs se déplacent tout simplement plus vite dans le plan de l'Ombre que dans le plan Matériel.

Pour chaque tranche de 10 minutes de déplacement dans une direction précise, toute personne utilisant *traversée des ombres* parcourt 11 km dans la même direction dans le plan Matériel. La vitesse de déplacement est la même, quelle que soit celle de la créature utilisant le sort. Qu'un magicien soit à cheval, à pied ou dans les airs, il parcourt la même distance dans le même laps de temps. Pour conserver son allure, il suffit au voyageur de continuer à avancer.

Une fois que la créature utilisant *traversée des ombres* a atteint le lieu désiré, la seconde partie du sort s'active. Un portail s'ouvre alors vers le plan Matériel, sous forme de route ombragée. Cette route est une illusion, mais le portail situé à son extrémité est bien réel. Le voyageur apparaît dans les ombres les plus proches de son point de destination. En étudiant auparavant les alentours dans le plan de l'Ombre, le voyageur peut ainsi se faire une idée de l'endroit où il arrivera.

Lorsqu'ils se déplacent à travers le plan de l'Ombre, les voyageurs traversent des paysages ombragés similaires, mais pas exactement identiques, au terrain correspondant du plan Matériel. Par exemple, les rivières peuvent être différentes ou absentes et les châteaux présents, en ruine ou complètement modifiés. Mais le type de terrain de base (marécages, collines, montagnes) reste le même.

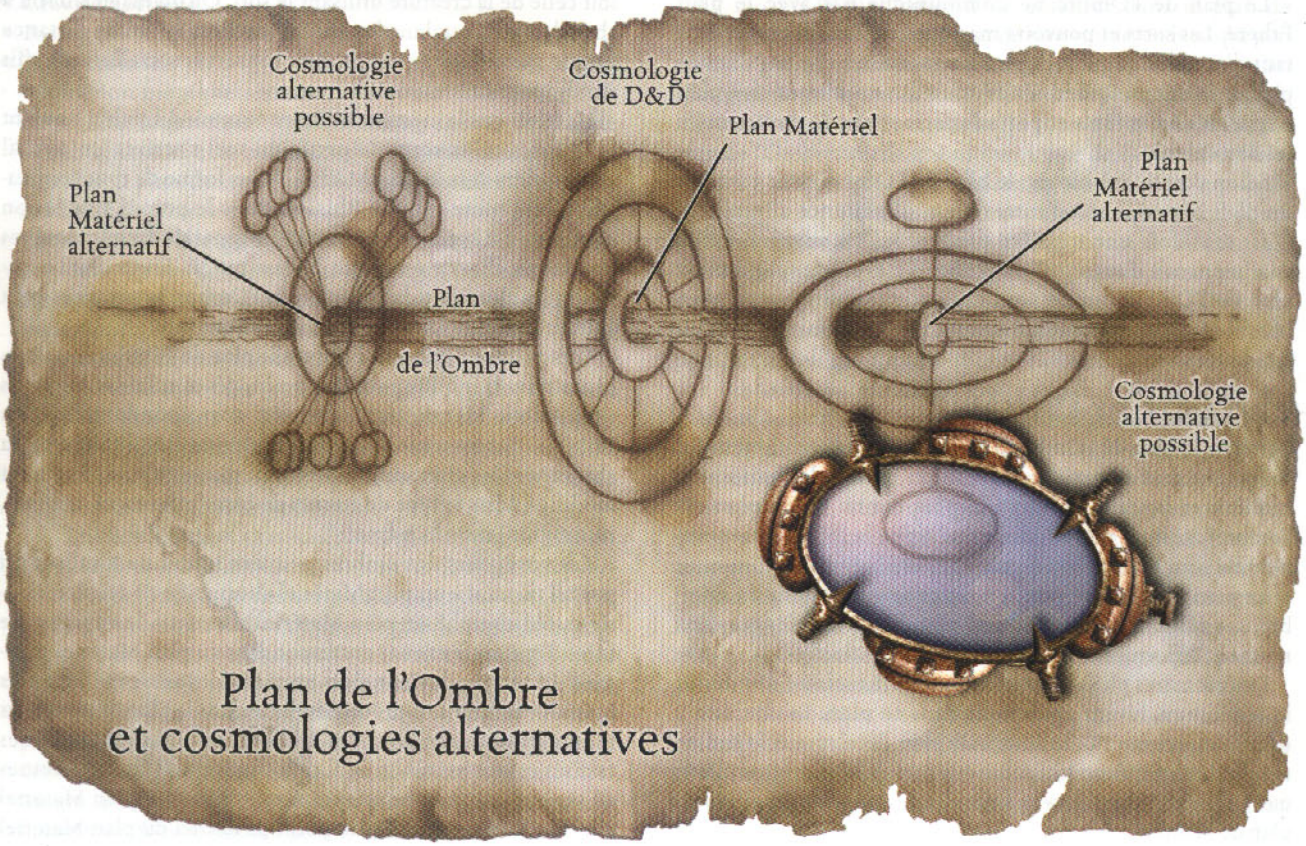
Les voyageurs des ombres peuvent tenter de localiser un portail menant à un plan Matériel alternatif ou à un plan extérieur. S'il cherche un plan Matériel alternatif, le voyageur se force à quitter les zones correspondant au plan Matériel d'origine. Le terrain devient alors extrême : les arbres se font plus massifs que tout ce que l'on peut voir dans le plan Matériel, les montagnes se transforment en barrières ressemblant à des falaises et les rivières en de furieux torrents. Il faut 1d4 heures de voyage constant pour atteindre le point du plan Matériel alternatif correspondant au point de départ du plan Matériel d'origine. À cet instant, le voyageur peut ouvrir un nouveau portail et pénétrer dans le plan Matériel alternatif. Si votre cosmologie ne comprend pas de plans alternatifs (ou s'ils n'ont pas encore été découverts), les voyageurs ne peuvent pas ouvrir de tels portails.

Sur ce terrain accidenté, les voyageurs des ombres peuvent aussi découvrir des portails passant par le plan Astral et menant à d'autres plans intérieurs ou extérieurs. Là encore, il faut 1d4 heures de voyage constant pour découvrir par hasard un portail de ce type.

Lors de l'ouverture d'un portail (d'un côté ou de l'autre) avec le sort de *traversée des ombres*, le voyageur crée un point faible entre le plan Matériel et le plan de l'Ombre. Ce point perdure pendant 1d6 x 10 minutes. Pendant ce temps, des créatures du plan de l'Ombre peuvent tenter de se frayer un chemin vers le plan Matériel – ou vice versa. Il faut réussir un jet de Volonté (DD 15) pour passer en force de l'autre côté et la tentative ne peut avoir lieu qu'une fois par point faible.

Les individus perdus, abandonnés ou coincés d'une manière ou d'une autre dans le plan de l'Ombre doivent trouver un tel point faible dans le tissu d'ombres du plan, passer par un portail permanent ou un vortex naturel, ou bien rencontrer un voyageur acceptant de les ramener dans le plan Matériel.

Combat dans l'ombre : en dehors des limitations concernant la vision et la magie indiquées plus haut, les combats se déroulent normalement dans le plan de l'Ombre. Les combattants de l'ombre s'affrontent dans un univers éternellement plongé dans la nuit. Même si le sol du plan change continuellement à cause de sa nature empreinte d'altération, ces modifications sont lentes et n'affectent pas le terrain durant une bataille.



Plan de l'Ombre et cosmologies alternatives

PROPRIÉTÉS DU PLAN DE L'OMBRE

Le plan de l'Ombre n'est ni plus ni moins dangereux que le plan Matériel. Certaines régions recèlent leur lot de périls et leurs habitants sont hostiles, mais le plan n'est pas dommageable de manière inhérente à la plupart de ceux qui le traversent. Contrairement au plan Astral et au plan Éthéré, on y trouve suffisamment de nourriture (bien que souvent de couleur sombre et qu'un sang noir s'en écoule) et d'eau (bien que suppurante et épaisse). L'air y est normal et un autochtone du plan Matériel peut y survivre des années sans subir d'effets déplaisants – une fois qu'il s'est habitué aux ténèbres et au léger froid omniprésents.

Mais au fil des décennies, le plan de l'Ombre est toxique pour les créatures originaires d'un autre plan. De telles créatures passant la majeure partie de leur vie dans le plan de l'Ombre reçoivent de nouvelles aptitudes et faiblesses liées à leur monde d'adoption. La nature de ces nouvelles propriétés semble imprévisible d'une créature à une autre et d'un lieu à un autre du plan de l'Ombre. L'archétype de créature d'ombre du chapitre 9 décrit certaines forces et faiblesses types affectant à long terme les habitants du plan de l'Ombre.

Dans le plan de l'Ombre, la vision est semblable à celle d'une nuit sans lune dans le plan Matériel. L'ensemble du relief est sombre, uniquement jalonné çà et là de la pâle lueur

OPTION : SANS LE PLAN DE L'OMBRE

Même si le plan de l'Ombre occupe une place importante au sein de la Grande Roue, la cosmologie que vous créez peut très bien ne pas le retenir. Si le plan de l'Ombre n'existe pas, il convient de prendre en compte les éléments suivants :

- Les illusions suivantes, possédant le registre ombre, ne fonctionnent pas : *cache d'ombre*, *convocation d'ombres*, *convocation d'ombres majeure*, *grande magie des ombres*, *magie des ombres*, *passage d'ombre*, *projection d'image*, *reflets d'ombre*, *traversée des ombres*.
- Les sorts qui affectent le plan de l'Ombre mais qui possèdent également d'autres effets perdent tout simplement leurs effets liés aux ombres. Ces sorts comprennent *ancre dimensionnelle*, *souffle d'ombre* et *zone de répit*.
- Les monstres originaires du plan de l'Ombre n'existent pas (et ne peuvent donc pas être invoqués grâce aux sorts de *convocation de monstres*) ou sont natifs d'autres plans. Les plans extérieurs infernal et abyssal, ainsi que le plan de l'énergie négative, constituent d'excellents mondes natals pour les différentes créatures originaires du plan de l'Ombre. Les monstres utilisant des pouvoirs liés aux ombres existent peut-être encore, mais leurs capacités ne fonctionnent plus ou sont liées à d'autres plans et énergies.

Au sein de la cosmologie de D&D, le plan de l'Ombre ne communique qu'avec le plan Astral et le plan Matériel. Les limitations précisées ci-dessus s'appliquent lorsqu'un voyageur se trouve dans un plan intérieur ou extérieur.

d'un portail ou du feu de camp d'un voyageur. La vision dans le noir n'est pas affectée par le plan, mais chaque torche, lanterne et sort produisant de la lumière (comme *flamme éternelle* et *lumière du jour*) voit la portée de son illumination diminuée de moitié. Par exemple, un sort de *lumière du jour* produit une lumière normale dans un rayon de 9 mètres, tandis qu'une lanterne sourde produit un cône de lumière de 9 mètres de long et de 3 mètres de large à son extrémité.

La lumière intense tend à attirer d'autres voyageurs et des créatures originaires du plan de l'Ombre, ce qui explique que les probabilités de rencontres soient doublées dans le cas d'un groupe de voyageurs équipés d'une source de lumière.

Les voyageurs en provenance du plan Matériel trouvent le plan de l'Ombre frais, mais pas froid. Il affecte légèrement la chaleur des feux naturels. Le feu inflige des dégâts normaux dans ce plan, mais un feu de camp ordinaire semble fournir moins de chaleur que dans le plan Matériel.

Sombres mirages

L'une des caractéristiques les plus attristantes du plan de l'Ombre est qu'il s'agit d'un reflet difforme du plan Matériel. Un voyageur pénétrant dans le plan de l'Ombre depuis sa ville natale peut se retrouver dans une version sombre et désolée de la cité qu'il connaît si bien. Les parallèles ne sont pas entièrement exacts, et sa maison peut donc se trouver dans une rue différente, construite dans un autre style ou (plus probablement) en ruine.

D'autres mirages sont aussi troublants, comme par exemple un gigantesque et ténébreux château alors qu'il n'en existe aucun dans le plan Matériel, ou un ancien champ de bataille là où devrait se trouver un donjon. Mais le plus troublant sont les échos ombragés de gens que les voyageurs connaissent, créatures de l'ombre possédant les caractéristiques déformées mais toujours reconnaissables d'êtres aimés. Ces doubles d'ombre ne possèdent pas de pouvoirs spéciaux, mais l'effet reste déconcertant…

Les voyageurs de l'ombre situés en un lieu qui leur est particulièrement familier ou important doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour pouvoir ignorer de tels mirages. En cas d'échec, le personnage est hanté et choqué par les ressemblances et subit un malus de moral de –2 aux jets d'attaque et de sauvegarde tant qu'il reste en ces lieux. Les voyageurs réussissant leur jet ne sont pas affectés par les sombres mirages pour la durée de leur voyage dans le plan de l'Ombre.

Les sombres mirages existent à cause de la proximité du plan de l'Ombre avec le plan Matériel. L'écho d'un plan Matériel alternatif peut également suppurer dans le plan de l'Ombre, ce qui rend le sombre mirage encore plus déconcertant. Les oracles et les devins se rendent parfois dans le plan de l'Ombre pour chercher l'illumination dans les ténèbres, tentant de découvrir si ces sombres mirages peuvent annoncer l'avenir…

Sombreterres

Dans le plan de l'Ombre, il existe des zones de ténèbres encore plus obscures que les ombres elles-mêmes. L'énergie négative emplit ces dernières. On ignore si elle s'écoule du plan d'énergie négative ou si elle n'est qu'un produit de la haute concentration d'ombres mort-vivantes et d'autres morts-vivants draineurs de vie.

Les régions de sombreterres affichent la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante. Les créatures vivantes qui y pénètrent subissent 1d6 points de dégâts par round à cause de l'énergie négative et tombent en cendres si elles atteignent 0 point de vie ou moins. Les sorts et objets magiques protégeant de l'énergie négative fonctionnent normalement dans les sombreterres.

Les voyageurs du plan de l'Ombre peuvent facilement repérer les sombreterres. Elles sont encore plus désolées et austères que les zones avoisinantes (qui sont, elles-mêmes, assez sinistres). Toutes les plantes y sont mortes, étant donné les effets à long terme de l'énergie négative.

Aucun vortex naturel en provenance d'un autre plan ne donne dans les sombreterres, et les sorts et pouvoirs magiques permettant d'ouvrir un portail dans le plan Matériel avertissent le voyageur (généralement par un frisson glacé qui lui parcourt l'échine) qu'une zone de sombreterres se trouve de l'autre côté. Les sombreterres correspondent généralement à des champs de bataille hantés, à des cimetières impies et aux refuges de puissants nécromanciens du plan Matériel, ainsi qu'à tout lieu dominé par les morts-vivants.

Portails astraux

Le plan Astral est adjacent au plan de l'Ombre, de sorte que les portails magiques peuvent créer des tubes passant à travers le plan Astral et menant à tout endroit touché par ce dernier. On trouve ces portails dans les régions les plus sauvages et éloignées des zones « normales » du plan de l'Ombre. Un voyageur incapable d'atteindre directement les

OPTION : OMBRES D'AUTRES PLANS

Au sein de la cosmologie de D&D, le plan de l'Ombre est coexistant avec plan Matériel et peut être utilisé pour atteindre des plans Matériels alternatifs. Les voyageurs peuvent atteindre d'autres plans en passant par le plan Astral, qui communique avec d'autres plans sur la Grande Roue et qui sont, autrement, séparés du plan de l'Ombre. Mais si vous établissez votre propre cosmologie, vous pouvez rattacher le plan de l'Ombre à autant de plans que vous le souhaitez, qu'il s'agisse de plans intérieurs, extérieurs ou Matériels alternatifs. Le sort de *traversée des ombres* devient alors un moyen bien plus universel de passer d'un plan à un autre.

Lorsque le plan de l'Ombre se rapproche d'autres plans, il tend à prendre les mêmes caractéristiques que ces derniers. Par exemple, là où le plan de l'Ombre est proche de Méchanus, il affiche la caractéristique de Loi/modérée et les voyageurs des ombres se rapprochant du plan élémentaire de l'Eau peuvent remarquer que le plan de l'Ombre affiche la caractéristique d'Eau dominante alors qu'ils arrivent au bout de leur périple. À moins qu'elles ne soient modifiées par la proximité d'un autre plan, les caractéristiques du plan de l'Ombre ne changent pas. Dans les deux cas ci-dessus, les zones frontalières conservent les caractéristiques de magie améliorée et d'altération magique du reste du plan de l'Ombre, car ni Méchanus ni le plan élémentaire de l'Eau ne possèdent de caractéristiques magiques susceptibles de les « écraser ».

plans extérieurs peut se rendre dans le plan de l'Ombre pour y trouver un portail utilisant le plan Astral, afin d'atteindre sa destination.

Séismes de l'ombre

Le plan de l'Ombre est un paysage en proie au changement, mais il évolue lentement en général. En une semaine, le paysage peut changer jusqu'à devenir méconnaissable, sachant que même si une créature l'observait en permanence, elle ne remarquerait rien. Toutefois, le plan de l'Ombre possède également sa propre version des tremblements de terre, qui peuvent se révéler mortels pour les voyageurs.

Les séismes de l'ombre sont violents, mais localisés, et ils ont le même effet qu'un sort de *tremblement de terre* dans un rayon de 30 mètres. Les créatures volantes et intangibles ne sont pas affectées.

Le séisme de l'ombre peut également briser les effets d'un sort de *traversée des ombres*. Le lanceur de sorts doit réussir un jet de Concentration (DD 20) pour garder le contrôle de son sort. En cas d'échec, les cibles du sort sont coincées dans le plan comme si elles étaient perdues ou abandonnées. Il est toujours possible de revenir au plan Matériel en lançant une nouvelle *traversée des ombres* ou en localisant un vortex d'ombre ou un autre portail.

La Citadelle Étincelante

Cette légendaire forteresse peut très bien ne pas exister, mais tous les voyageurs planaires en parlent. Cette légende prétend que le plan de l'Ombre est d'origine artificielle et qu'il fut créé par une créature oubliée depuis longtemps qui possédait les pouvoirs d'une divinité. Le cœur du plan de l'Ombre, autrefois simple demi-plan, est une Citadelle Étincelante de couleur et de lumière. Pour lui donner sa puissance, les membres d'un ordre vénérant le créateur du plan aspirèrent la vie, la lumière et la couleur du reste de la réalité. C'est ainsi que naquit le plan de l'Ombre. Personne n'a jamais trouvé la Citadelle Étincelante, mais on raconte que ceux qui ne reviennent jamais d'une visite dans les régions les plus profondes du plan l'ont découverte…

RENCONTRES DE L'OMBRE

Les créatures rencontrées dans le plan de l'Ombre peuvent être natives des lieux – créations informes constituées d'ombres, telles des parodies de vie totalement creuses. D'autres sont des créatures du plan Matériel ayant fui les rayons du soleil pour un monde de ténèbres éternelles.

La table ci-dessous est adaptée aux voyageurs classiques, mais le maître du donjon peut également l'utiliser comme base afin de créer sa propre table de rencontres pour des régions précises, en y ajoutant de nouvelles créatures ou en modifiant les pourcentages indiqués. Les créatures deviennent plus dangereuses (et les facteurs de puissance plus élevés) à mesure que les personnages s'aventurent plus loin dans ces terres ténébreuses et s'éloignent du plan Matériel.

Sur un résultat de 96–100, les personnages font une rencontre sur table 5–7. Jetez les dés une fois par heure.

TABLE 5–7 : RENCONTRES DE L'OMBRE

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–05	Portail astral	–	–	–
06–07	Bodak*	1d6	8	11
08–09	Manteleur*	2d4	5	10
10–16	Éphémère, bête crépusculaire	2d4	3	8
17–18	Éphémère, écalypse	1	9	9
19–20	Éphémère, banian ténébral	1	10	10
21–23	mission commerciale mercane†	–	5	12
24–25	Ténébreux, ténébreux rampant	1	18	18
26–27	Ténébreux, ténébreux bipède	1	16	16
28–29	Ténébreux, ténébreux ailé	1	14	14
30–32	Basilic d'ombre‡	1d3	6	9
33–35	Ours noir d'ombre‡	1d6	2	6
36–38	Gorille sanguinaire d'ombre‡	1d8	3	8
39–41	Rat sanguinaire d'ombre‡	3d6+2	1	8
42–44	Loup sanguinaire d'ombre‡	2d4	4	9
45–47	Ravageur d'ombre‡	1	9	9
48–50	Grick d'ombre‡	1d6	4	8
51–55	Molosse d'ombre	2d4+1	5	10
56–58	Ours-hibou d'ombre‡	2d6	5	11
59–61	Thallophyte spectrale d'ombre‡	1	4	4
62–63	Séisme de l'ombre	–	–	–
64–66	Ombre des roches d'ombre‡	1	8	8
67–76	Ombre (mort-vivante)*	3d6	3	10
77–86	Ens14 en traversée des ombres	1	14	14
87–96	Mag13 en traversée des ombres	1	13	13
97–100	Âme-en-peine*	2d4	5	10

* Ne sont pas originaires du plan, mais ont trouvé un chemin vers le plan de l'Ombre et s'y sont installés.

† Une mission commerciale se compose de quatre mercanes et d'une meute de 3d4 molosses d'ombre.

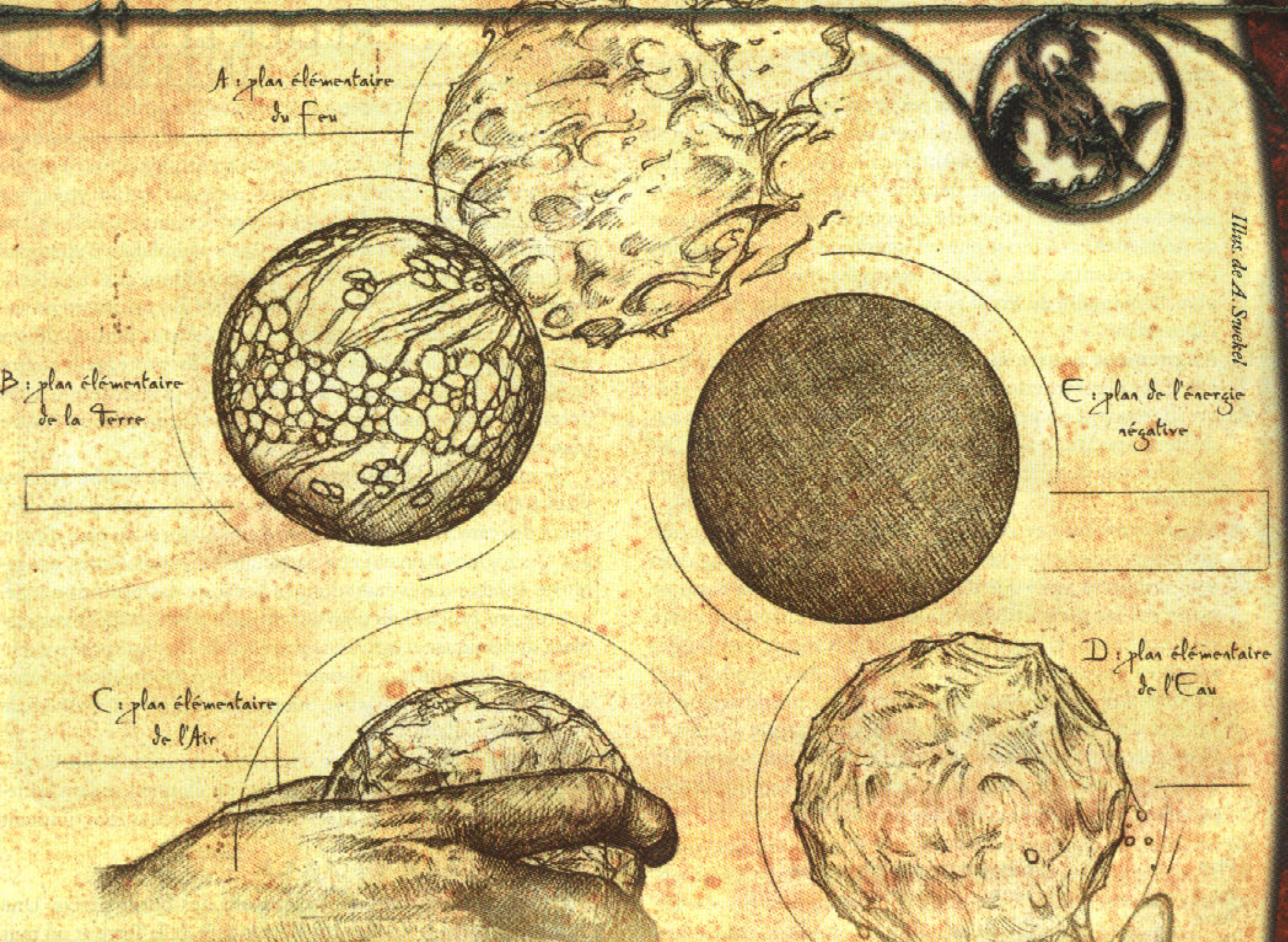
‡ Appliquez l'archétype des créatures d'ombre.

VARIANTE : LES MAÎTRES DES OMBRES ET LE PLAN DE L'OMBRE

La classe de prestige de maître des ombres, décrite au chapitre 2 du *Guide du Maître*, exploite les ombres mais ne fait pas directement référence au plan de l'Ombre. Vous pouvez toutefois lier plus étroitement les capacités des maîtres des ombres au plan de l'Ombre. Ce choix entraîne les conséquences suivantes.

- **Convocation d'ombre :** les ombres invoquées proviennent du plan de l'Ombre.
- **Téléportation par les ombres :** cette aptitude permet de passer par le plan de l'Ombre et non par le plan Astral. Si quelque chose tourne mal (comme avec le sort de *porte dimensionnelle*), le maître des ombres est prisonnier du plan de l'Ombre et non du plan Astral.
- *Ombres illusoires* : cette caractéristique acquiert le registre d'ombre, même si le sort d'*image silencieuse* qu'elle copie ne le possède pas.

Si vous effectuez ce changement, n'oubliez pas que le fait de lier ces caractéristiques au plan de l'Ombre les limite dans les plans où le plan de l'Ombre est inaccessible.



Illus. de A. Swekel

Les plans intérieurs sont des lieux de puissance brute et de purs éléments, d'états ultimes et de conditions extrêmes. Ce sont les fondations de l'univers et ils représentent la matière et l'énergie à leurs états primaires. En tant que destinations, les plans intérieurs sont particulièrement inhospitaliers pour les créatures du plan Matériel. Au mieux, les voyageurs imprudents se retrouvent sans défense face à de telles puissances ; au pire, ils sont soufflés comme des bougies prises dans une tornade.

Au sein de la cosmologie de D&D, les plans intérieurs sont constitués de quatre plans élémentaires (la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau) et de deux plans d'énergie (positive, l'esprit animé de toute vie, et négative, force de la décadence et de l'entropie).

Chaque plan intérieur est une région d'un environnement plus ou moins constant. Par exemple, le plan élémentaire de la Terre est principalement composé de matière solide, alors que les flammes règnent dans le plan élémentaire du Feu. Dans chaque plan se trouvent des morceaux d'autres éléments et substances, tels des îles perdues au milieu de l'énergie ou de l'élément principal. Les Extérieurs et les visiteurs gravitent alors en direction du confort que ces îles fournissent. La Cité de Cuivre, dans le plan élémentaire du Feu, est le lieu de ce type le plus connu.

Vous êtes libres de retenir ou d'oublier les plans intérieurs dans votre cosmologie. L'absence de plans élémentaires ne remet pas en cause l'existence des éléments et des énergies, mais seulement celle de la réalité extraplanaire dont ces matières et énergies forment le cœur. Les créatures élémentaires peuvent exister, même si ce n'est pas le cas des plans élémentaires, mais les habitants de ces plans ont alors besoin d'un nouveau monde, à moins que vous les supprimiez purement et simplement.

CARACTÉRISTIQUES DES PLANS INTÉRIEURS

Les plans intérieurs possèdent une large gamme de qualités uniques, présentées aux parties qui leurs sont consacrées. D'ailleurs, malgré leurs similitudes générales, les déplacements, la vision et le combat peuvent radicalement changer d'un plan à l'autre. Les descriptions planaires individuelles traitent de ces situations.

Pour le reste, les plans intérieurs partagent les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale, élevée ou directionnelle subjective :** chaque plan intérieur possède une certaine caractéristique gravitationnelle. Le plan élémentaire du Feu affiche la caractéristique de gravité normale, le plan élémentaire de la Terre la caractéristique de gravité élevée, et les plans élémentaires principalement « vides » de l'Air et de l'Eau possèdent la caractéristique de gravité directionnelle subjective, tout comme les plans d'énergies positive et négative.
- **Passage du temps normal.**

- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Caractéristiques élémentaires et énergétiques** : chaque plan intérieur possède une de ces caractéristiques, selon sa nature. Ainsi, le plan élémentaire de l'Air est dominé par l'Air et le plan de l'énergie négative est dominé par l'énergie négative. Les plans intérieurs de votre cru doivent posséder de nouvelles caractéristiques élémentaires ou énergétiques correspondantes. En guise d'exemples, reportez-vous au plan élémentaire du Froid et au plan élémentaire du Bois de l'appendice.
- **Alignement neutre modéré** : au sein de la cosmologie de D&D, les plans intérieurs n'entretiennent pas d'affinité avec un alignement en particulier, bien que ce puisse être le cas de lieux spécifiques. Mais quel que soit cet alignement, les autochtones du plan tendent à se montrer hostiles envers les intrus.
- **Magie renforcée et affaiblie** : étant donnée la nature brute des plans intérieurs, certains sorts et pouvoirs magiques sont renforcés alors que d'autres sont affaiblis. De manière générale, les sorts utilisant l'élément ou l'énergie du plan sont renforcés, et ceux qui utilisent des matériaux ou des énergies opposés à ceux qui dominent dans le plan sont affaiblis. Les détails de la caractéristique de magie renforcée varient d'un plan à l'autre (et d'une cosmologie à l'autre). Dans certains plans, sorts et pouvoirs magiques voient leur quintessence tirée ou leur effet étendu, et ils sont prolongés ou voient leur portée augmentée dans d'autres.

Plan	Élément ou énergie opposé
Air	Terre
Terre	Air
Feu	Eau
Eau	Feu
Négative	Positive
Positive	Négative

LIENS ENTRE LES PLANS INTÉRIEURS

Au sein de la cosmologie de D&D, les plans intérieurs sont des plans uniques et séparés flottant comme des îles dans le plan Astral. On peut y accéder au moyen d'un *portail* ou de sorts similaires, mais les plans intérieurs ne sont pas adjacents les uns aux autres. Cet accès limité garantit leur pureté dans une large mesure, exception faite des îlots constitués d'autres éléments.

Le plan Astral mène aux plans intérieurs et les sorts exploitant le plan Astral peuvent également mener aux plans intérieurs. Les portails magiques, qui permettent également d'y accéder, communiquent généralement avec des zones de ces plans possédant un certain degré de tolérance envers les voyageurs venus d'ailleurs. Enfin, il existe des vortex menant à des lieux similaires dans d'autres plans. Ces points faibles naturels de la réalité permettent à des créatures de passer facilement d'un plan intérieur au plan Matériel. Le cœur d'un volcan contient souvent un vortex reliant le plan Matériel au plan élémentaire du Feu, et une relation semblable existe souvent entre le plan de l'énergie négative et les sombreterres du plan de l'Ombre.

RELIER LES PLANS INTÉRIEURS

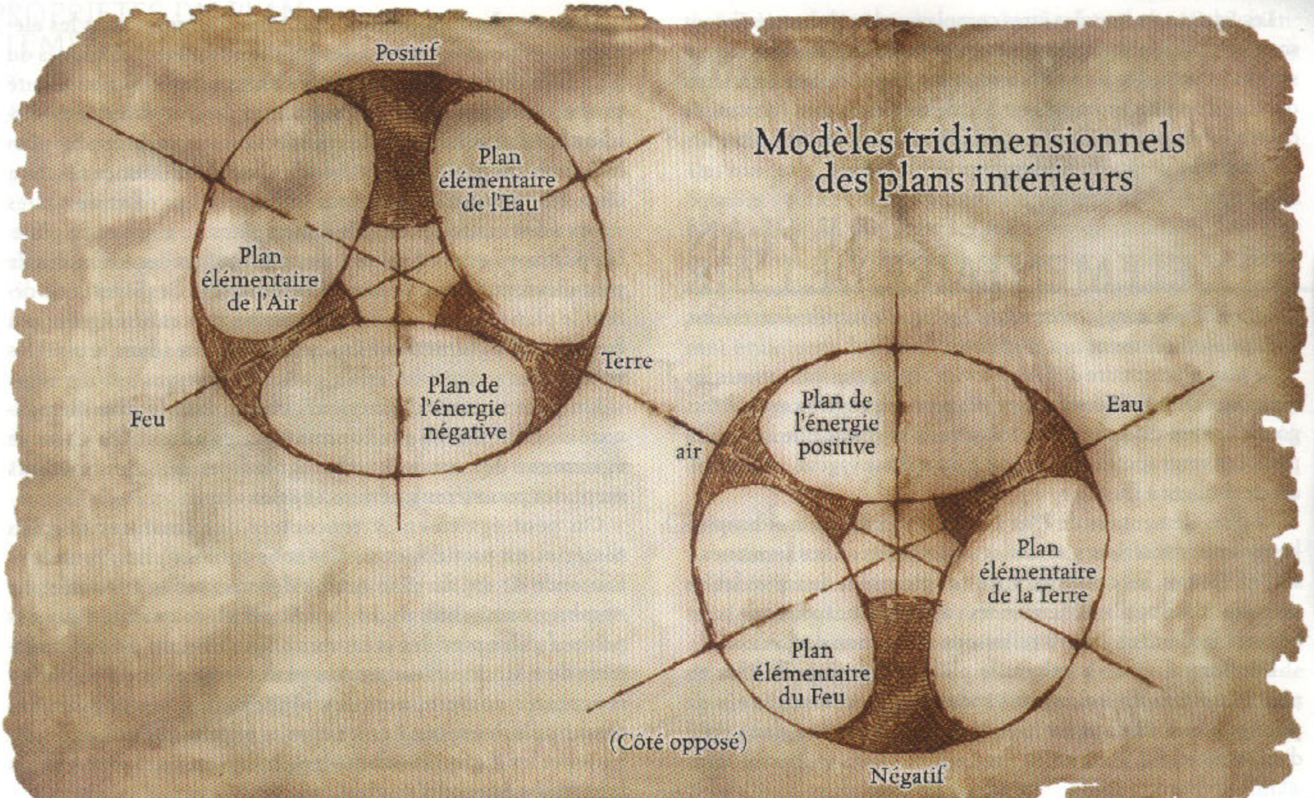
Comme indiqué au chapitre 2, il vous est possible de créer une cosmologie qui ne se conforme pas à la Grande Roue. L'une des variantes possibles est de permettre à vos plans intérieurs de fusionner les uns avec les autres, de sorte qu'un voyageur puisse par exemple se déplacer physiquement entre les plans élémentaires du Feu et de la Terre. Ces « paraplans » d'éléments mixtes situés le long de la frontière possèdent des caractéristiques issues des deux plans adjacents, et des créatures provenant des deux plans y résident. Les créatures natives de ces paraplans possèdent alors une immunité les protégeant contre les dangers fondamentaux des deux plans (à la différence des créatures provenant des régions « pures » de l'un ou l'autre plan élémentaire).

De même, les plans élémentaires peuvent se fondre avec les plans d'énergie dans les zones frontalières. Ces « quasi-plans » affichent des caractéristiques du plan élémentaire et du plan d'énergie. Ces régions peuvent être particulièrement violentes, dangereuses et saisissantes étant donnée la nature des plans d'énergie. Les régions proches du plan de l'énergie positive sont extrêmement dynamiques et actives, la présence de l'énergie positive rendant toute la réalité plus vibrante. Les régions frontalières proches du plan de l'énergie négative ont tendance à se voir drainées de toute vie et couleur.

Ces régions peuvent exister si les frontières entre les plans intérieurs sont indistinctes et graduelles, un élément cédant lentement la place à un autre. Mais d'autres approches fonctionnent tout aussi bien.

- **Frontières précises** : les plans ont des bords précis. Une falaise marque la fin du plan élémentaire de la Terre et un mur d'eau la frontière du plan élémentaire de l'Eau.
- **Frontières mouvantes** : les bords des plans avancent dans un sens et dans l'autre, créant des régions partageant les caractéristiques des deux plans intérieurs, sachant qu'un seul ensemble de caractéristiques s'applique à un moment donné. Imaginez un paysage déchiré et meurtri d'éruptions volcaniques et de flux de lave quand il se trouve dans le plan élémentaire du Feu, et de tremblements de terre permanents quand il se trouve dans le plan élémentaire de la Terre…
- **Poches élémentaires** : certains régions d'un plan font irruption dans un autre plan. Si une poche du plan élémentaire de la Terre apparait dans le plan élémentaire du Feu, la terre souffre de tous les effets normaux de sa présence, mais un vortex menant au plan élémentaire de la Terre existe au cœur de la « protubérance ». Ces poches élémentaires possèdent généralement un gardien provenant du plan élémentaire ou du plan d'énergie d'origine au vortex.

Au sein de la cosmologie de D&D, certains plans sont considérés comme des antagonistes naturels : Feu et Eau, Terre et Air, positif et négatif. Cela ne doit pas forcément être le cas au sein de votre cosmologie, et il peut très bien exister des liens et des frontières entre des plans que l'on pourrait autrement considérer comme opposés. La frontière entre la Terre et l'Air peut être une tempête de sable perpétuelle, entre le Feu et l'Eau un maelström violent des deux éléments, et entre le positif et le négatif une explosion continue de ces énergies diamétralement opposées.



HABITANTS DES PLANS INTÉRIEURS

Les habitants des plans intérieurs sont généralement des créatures élémentaires ou des Extérieurs. Les créatures élémentaires sont constituées de l'élément de leur plan : un magmatique est constitué de feu élémentaire et un fumigon n'est que de l'air enfumé.

Les élémentaires peuvent mélanger deux éléments entre eux. Par exemple, le thoqqua, qui affiche les sous-types feu et terre, est constitué des deux. Si on coupait un thoqqua en deux, on ne découvrirait pas d'organes ou de tissus vivants (ce que l'on verrait dans le cas de la plupart des Extérieurs), mais plutôt son essence élémentaire de base.

En outre, les créatures élémentaires sont spontanément générées par la matière du plan lui-même et ne « naissent » pas au sens traditionnel du terme. Un tourbillon du plan élémentaire de l'Eau ou un rassemblement de vents du plan élémentaire de l'Air peuvent s'éveiller à la conscience et devenir une partie indépendante du plan. S'il est tué dans son plan, un tel élémentaire retrouve simplement sa nature de base, dénuée de pensée.

OPTION : SANS LES PLANS INTÉRIEURS

Votre cosmologie n'a pas besoin des plans intérieurs pour fonctionner, pas plus qu'elle n'a besoin de tous les plans de la cosmologie de D&D. Votre plan Matériel est toujours doté d'air, même sans plan élémentaire de l'Air, et les créatures utilisant l'énergie négative, telles que les âmes-en-peine et les nécrophages, possèdent toujours leurs capacités drainant la vie, malgré l'absence de plan de l'énergie négative.

Contrairement aux plans transitoires, un grand nombre de sorts s'utilisent mieux dans les plans intérieurs, même si peu emploient la nature même de ces plans.

Les sorts et pouvoirs magiques suivants voient leur efficacité réduite sans le plan intérieur approprié : *corps élémentaire*, *nuée d'élémentaires*, *résistance aux effets planaires*, *sécurité* et les sorts de convocation affectant les créatures élémentaires et les autochtones des plans intérieurs.

Que se passe-t-il avec les sorts ci-dessus ? Le changement le plus simple et le plus brutal est d'empêcher purement et simplement leur fonctionnement. Toutefois, vous pouvez également choisir l'option selon laquelle ces sorts fonctionnent si le personnage peut leur fournir assez de l'élément adéquat pour faire effet.

Un élémentaire convoqué exige un volume d'élément égal à l'espace occupé et à la hauteur de la créature (pour tous les élémentaires) et à son poids (pour les élémentaires de la Terre et de l'Eau). Ainsi, pour convoquer un élémentaire de la Terre de taille TG au sein d'une cosmologie dénuée de plan élémentaire de la Terre, le lanceur de sorts a besoin d'une quantité homogène de roche, de terre ou de pierre naturelles de 9,60 m x 3 m x 1,5 m pour un poids total d'environ 25 tonnes.

Le matériau utilisé doit être relativement pur et il ne peut aucunement être altéré par la magie. À la fin du sort, tout matériau utilisé pour convoquer l'élémentaire retourne à l'état inerte.

Si vous éliminez certains ou tous les plans intérieurs, vous devez décider du sort des créatures possédant le type élémentaire et le sous-type terre, air, feu ou eau. Soit elles n'existent pas, soit elles vivent ailleurs (probablement dans le plan Matériel ou les plans extérieurs).

Les Extérieurs sont des êtres complexes, dont les sociétés sont souvent plus sophistiquées. Cet aspect les rend plus compréhensibles aux yeux des autochtones du plan Matériel. Les Extérieurs qui font d'un plan intérieur leur lieu de résidence sont immunisés contre les effets naturels de ce plan. Ils résistent ou sont immunisés contre les dégâts du type approprié.

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Aussi vaste que le ciel infini, aussi léger que le souffle d'un enfant, il chute éternellement.

Le plan élémentaire de l'Air est vide, constitué dans toutes les directions d'un ciel sans fin. Les nuages roulent, banc après banc, gonflent et se dissipent en minces volutes comme de la barbe à papa. Les vents soufflent et volent autour du voyageur, et des arcs-en-ciel brillent à l'horizon.

Le plan élémentaire de l'Air est le plus confortable et hospitalier des plans intérieurs, et toutes sortes de créatures aériennes y vivent. De fait, les créatures volantes disposent de formidables avantages dans ce plan. Même si les voyageurs incapables de voler peuvent facilement y survivre, ils sont en position de faiblesse.

Des vortex naturels relient le plan élémentaire de l'Air au plan Matériel, généralement sur des pics élevés ou au sein de phénomènes climatiques très rigoureux (comme dans l'œil d'un cyclone).

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Le plan élémentaire de l'Air possède les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective** : les habitants du plan déterminent eux-mêmes où se trouve leur « bas ». Les objets qui ne sont pas soumis à la force d'une créature ne bougent pas.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Air dominant.**
- **Magie renforcée** : les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de l'air (y compris ceux du domaine de l'Air) voient à la fois leur effet et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais ils n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Un sort de *brume mortelle* verrait ainsi sa portée doublée et ses dégâts (pour les créatures qu'elle ne tuerait pas sur le coup) augmentés de moitié. Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- **Magie affaiblie** : les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de la terre (y compris la convocation d'élémentaires de la Terre ou d'Extérieurs relevant du sous-type de terre) sont affaiblis. Cela inclut les sorts du domaine de la Terre. Ces sorts et pouvoirs magiques peuvent toujours être utilisés, mais à la condition expresse de réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort).

HABITANTS DE L'AIR

La plupart des formes de vie du plan élémentaire de l'Air volent. C'est un royaume où seules survivent les créatures rapides et agiles.

Dans ce plan, les créatures les plus courantes sont les élémentaires nés des vents et des conditions météorologiques du plan lui-même. Ces êtres, généralement dotés d'une volonté propre, comprennent les élémentaires de l'Air et les demi-élémentaires similaires à de nombreuses créatures du plan Matériel. Les para-élémentaires de Glace et de Fumée résident dans les régions les plus extrêmes du plan, dans de vastes nuages de cendres et au sein de tempêtes de glace et de pluie. (Reportez-vous au chapitre 9 pour découvrir des exemples de para-élémentaires et de demi-élémentaires.) Ces êtres considèrent le plan élémentaire de l'Air comme leur et n'hésitent pas à harceler (dans le meilleur des cas) ou à occire (dans le pire) les voyageurs.

Un petit nombre d'Extérieurs vivent dans le plan élémentaire de l'Air : les mieux connus sont les djinns. On y trouve également des arrawaks charognards et les omniprésents méphites poussiéreux, aériens et gelés.

On peut également y rencontrer des créatures du plan Matériel, en particulier si elles sont dotées d'ailes. Toutefois, l'absence de sol du plan tend à désorienter et à troubler de nombreux autochtones du plan Matériel, ce qui fait d'eux des proies faciles pour les créatures originaires du plan élémentaire de l'Air. Les créatures du plan Matériel que l'on peut y rencontrer comprennent les hippogriffes, les pégases, les tyrannœils, les sphinx et les esprits follets. Les oiseaux ordinaires et les créatures volantes inintelligentes ne survivent pas longtemps dans ce plan.

La langue du plan élémentaire de l'Air est l'aérien, un langage léger et empreint de souffles, qui évoque une longue et lente expiration. Lorsqu'on a besoin d'autres langues, on utilise souvent le commun du plan Matériel et on parle parfois le céleste.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Les déplacements dans le plan élémentaire de l'Air sont décrits à la partie consacrée à la gravité directionnelle subjective, au chapitre 1.

Les créatures possédant une vitesse de vol voient leur manœuvrabilité augmentée d'un cran dans le plan élémentaire de l'Air, de déplorable à médiocre, de médiocre à moyenne, de moyenne à bonne et de bonne à excellente. En outre, toute créature volante peut plonger en piqué et se déplacer de la même façon que les autres créatures, non volantes.

Combat aérien

Dans le plan élémentaire de l'Air, davantage d'attaquants peuvent assaillir une même cible, car ils sont capables d'attaquer par-dessus et par-dessous, comme décrit dans l'encadré *Combats en trois dimensions* du chapitre 1.

Les personnages peuvent choisir de plonger en piqué sur leur adversaire, ce qui revient à charger. En ce cas, traitez l'attaque comme une charge normale (déplacement en ligne droite uniquement, bonus de +2 à l'attaque et malus de –2 à la classe d'armure pendant 1 round). Mais les personnages peuvent également se contenter de piquer sur une cible sans défense ou stationnaire. En ce cas, reportez-vous à la partie *Les chutes d'objets* du chapitre 3 du *Guide du Maître*, afin de déterminer les dégâts infligés par les objets qui tombent. Appliquez les dégâts aussi bien à l'assaillant qu'à la cible. Un maximum de 20d6 points de dégâts peut être infligé de cette manière.

PROPRIÉTÉS DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Pour le voyageur pénétrant dans le plan élémentaire de l'Air pour la première fois, le plus grand danger est la panique liée au fait de se retrouver dans un espace aérien sans apercevoir le sol nulle part. Ainsi, certains voyageurs ont plongé vers la mort, incapables de comprendre où ils étaient ni de réaliser qu'une simple pensée suffisait à enrayer leur « chute ». En effet, choisir la mauvaise direction en qualité de « bas » peut constituer une erreur fatale si un objet solide se trouve sur votre chemin (et quand on chute longtemps, il finit toujours par y en avoir un).

Mais ce risque mis à part, le plan élémentaire de l'Air ne présente pas de danger en lui-même. Certaines régions sont la proie d'un mauvais temps violent, mais elles constituent de toute façon un danger pour les visiteurs comme pour les autochtones. Des sorts tels que *résistance aux effets planaires*, qui fournissent quelque protection en la matière, ne sont d'aucune utilité contre de telles tempêtes.

Mais sur un plus long terme, le simple fait de trouver de la nourriture et de l'eau peut se révéler problématique. La pluie peut résoudre la question de la boisson, mais la nourriture reste rare. Les créatures élémentaires, faites de la substance du plan elle-même, se dissipent généralement lorsqu'elles sont abattues et il est difficile de se procurer de la vraie nourriture. Les djinns sont des alliés bienvenus pour les voyageurs d'ailleurs, puisqu'ils peuvent créer de la nourriture, de l'eau et du vin.

Hormis les barrières de nuages, les bancs de brume, la pluie et d'autres obstacles gênant la vue, la vision dans le plan élémentaire de l'Air n'est pas affectée, tout comme la vision dans le noir. L'ensemble du plan est nimbé d'une brillance nacrée sans source apparente, comme si la matière de base du plan dispensait sa propre lumière.

Vents et conditions météorologiques

Le plan élémentaire de l'Air est toujours en mouvement, qu'il soit agité d'une douce brise soulevant le manteau du voyageur ou d'une puissante tornade tourbillonnant dans le vide des cieux. La plupart des vents sont légers ou modérés, et les situations où ils sont assez violents pour ralentir ou blesser les voyageurs sont particulières.

La partie *Dangers liés au climat* du chapitre 3 du *Guide du Maître* offre les règles consacrées aux effets des différentes forces de vents. Dans la plupart des cas, les créatures du plan élémentaire de l'Air sont volantes (et elles sont donc considérées comme d'une taille inférieure au regard des effets du vent). Les créatures trouvant un objet de taille suffisante pour se protéger échappent à cet inconvénient, mais si elles sont emportées dans le vent lui-même, elles subissent des dégâts à chaque round jusqu'à ce que le vent se dissipe.

Les nuages eux-mêmes, éléments courants du plan, ont le même effet que le brouillard et limitent le champ de vision, y compris la vision dans le noir, au-delà de 1,50 m. Les créatures situées dans un rayon de 1,50 m bénéficient d'un camouflage à 50 % (ce qui signifie que les attaques qui devraient les toucher ont en réalité 20 % de chances de les rater). Les arrawaks et autres charognards se dissimulent souvent dans les nuages pour tendre une embuscade à leur proie.

Les conditions météorologiques extrêmes sont également monnaie courante dans le plan élémentaire de l'Air : neige, pluie, tempêtes de neige, grêle, orages, brouillard et ouragans. En dépit de l'absence de gravité objective dans le plan, il pleut bel et bien : les gouttes d'eau tombent sur des kilomètres avant de s'évanouir et de former de nouveaux nuages.

Bancs de fumée

Des nuages de fumée suffocante, qui sont souvent le résultat de batailles oubliées depuis longtemps, planent dans les régions les plus calmes du plan, tels les marigots de courants d'air plus importants. À l'occasion, ils sont balayés comme de gigantesques murs mouvants, mais les bancs de fumée sont en général relativement stationnaires. De grandes quantités de feu génèrent également des bancs de fumée, qui gravitent autour de la source des flammes.

Les personnages pénétrant dans des zones de forte fumée sont affectés comme indiqué à la partie *La fumée* du chapitre 3 du *Guide du Maître*.

Châteaux volants

Sa nature libre de tout poids, sa disposition vide et son environnement hospitalier font du plan élémentaire de l'Air le lieu idéal pour les individus puissants en quête d'intimité. Ces derniers comprennent les magiciens et ensorceleurs ayant besoin de solitude pour mener leurs longues études, les prêtres de divers alignements cherchant à échapper aux menaces de plans plus dangereux, et même des monastères et des bibliothèques dont les utilisateurs recherchent solitude et calme. Tout morceau de roc ou de minéral assez vaste pour supporter les fondations d'un bâtiment est le site d'une telle structure (ou l'a au moins été par le passé).

Étant donné la nature de la gravité subjective, les pièces situées à l'intérieur de telles constructions peuvent toutes posséder le même sens de gravitation, ou bien la structure peut n'être qu'un ensemble chaotique de pièces affichant des directions gravitationnelles différentes. Cela dépend souvent des besoins des utilisateurs. Ceux qui s'attendent à recevoir de la visite prévoient un « bas » commun comme référence.

Les colons du plan élémentaire de l'Air doivent se débrouiller pour obtenir nourriture et eau, et de nombreuses forteresses sont donc érigées à proximité de portails et de vortex permettant d'accéder facilement à d'autres plans. En outre, les magiciens, prêtres et moines peuplant ces forteresses volantes doivent faire, dans une certaine mesure, la paix avec les élémentaires autochtones et la population d'Extérieurs, par la négociation ou par la force. Tous les envahisseurs n'y parviennent pas et les voyageurs découvrent parfois les tours et citadelles vides de magiciens qui perdirent la vie aux griffes de quelque traqueur invisible courroucé, ou dont les forteresses se retrouvèrent gelées après avoir croisé le chemin d'un para-élémentaire de Glace de fort méchante humeur.

Forteresses djinns

Les djinns comptent au nombre des Extérieurs les plus accommodants. Ils considèrent le plan élémentaire de l'Air comme leur royaume. Ils ont tendance à s'installer sur les morceaux de matière physique les plus gros du plan, comme des blocs de roche et de terre pouvant parfois faire plusieurs kilomètres de long. Chacune de ces îles possède sa propre gravité et les invités des djinns s'y déplacent comme dans le plan Matériel.

Une communauté de djinns typique du plan élémentaire de l'Air comprend 3d10 de ces créatures (dont certaines ont incontestablement obtenu des niveaux de classes de personnage),

TABLE 6–1 : RENCONTRES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–02	Calmar élémentaire de l'Air*	2d8	1	10
03–04	Sphinx élémentaire de l'Air, hiéracosphinx *	1d6	6	10
05–06	Pégase élémentaire de l'Air*	1d8	3	8
07–08	Ver des glaces élémentaire de l'Air*	1	12	12
09–10	Lion de mer élémentaire de l'Air*	1d10	5	10
11	Élémentaire de l'Air de taille P	2d6+3	1	8
12–13	Élémentaire de l'Air de taille M	2d4	3	8
14–15	Élémentaire de l'Air de taille G	1d4	5	8
16–17	Élémentaire de l'Air de taille TG	1	7	7
18–19	Élémentaire de l'Air, noble	1	9	9
20–21	Élémentaire de l'Air, seigneur	1	11	11
22	Demi-élémentaire de l'Air, harpie†	1d4+1	6	9
23	Demi-élémentaire de l'Air, sphinx, criocéphale†	1	9	9
24	Demi-élémentaire de l'Air, bête éclipsante†	1d6	6	10
25	Demi-élémentaire de l'Air, arachnophage†	1d3	7	9
26	Demi-élémentaire de l'Air, licorne†	2d4	5	10
27–31	Arrawak, adulte	2d4	5	10
32–35	Arrawak, ancien	1d3	8	10
36–37	Arrawak, petit	2d6	3	8
38	Tyrannœil	1	13	13
39–42	Fumigon	2d6	6	11
43	Château de géant des nuages‡	–	–	18
44	Dragon vert, adulte	1d3	10	12
45	Dragon d'argent, adulte	1	14	14
46–53	Djinn	2d6+1	5	11
54	Griffon	2d4	4	9
55	Hippogriffe	2d8	2	9
56	Para-élémentaire de Glace de taille P	2d6+3	1	8
57	Para-élémentaire de Glace de taille M	2d4	3	8
58	Para-élémentaire de Glace de taille G	1d4	5	8
59	Para-élémentaire de Glace de taille TG	1	7	7
60	Para-élémentaire de Glace, noble	1	9	9
61	Para-élémentaire de Glace, seigneur	1	11	11
62–64	Traqueur invisible	1d3	7	9
65–69	Jann	1d4+1	4	7
70–72	Méphite aérien	1d8	3	9
73–75	Méphite poussiéreux	1d8	3	9
76–78	Méphite gelé	1d8	3	9
79–82	Mission commerciale mercane∫	1	–	12
83–84	Banc de fumée	–	–	–
85	Para-élémentaire de Fumée de taille P	2d6+3	1	8
86	Para-élémentaire de Fumée de taille M	2d4	3	8
87	Para-élémentaire de Fumée de taille G	1d4	5	8
88	Para-élémentaire de Fumée de taille TG	1	7	7
89	Para-élémentaire de Fumée, noble	1	9	9
90	Para-élémentaire de Fumée, seigneur	1	11	11
91	Météo, blizzard ou ouragan	–	–	–
92	Météo, tempête de poussière ou orage	–	–	–
93	Météo, grêle	–	–	–
94–97	Météo, pluie	–	–	–
98	Météo, neige fondue	–	–	–
99–100	Météo, neige	–	–	–

* Utilisez l'archétype de créature élémentaire de l'Air.
† Utilisez l'archétype de créature demi-élémentaire.
‡ Le château des géants des nuages comprend sept géants des nuages, un géant des nuages Ens5 et quatre griffons.
∫ Une mission commerciale comprend deux mercanes chevauchant des griffons, accompagnés de sept djinns.

1d10 janns et 1d10 créatures élémentaires de moindre intelligence jouant les rôles de serviteurs, d'animaux familiers ou de gardiens. Le plus puissant des djinns de la forteresse est le cheik. Le cheik peut être un djinn noble, mais ce n'est pas une obligation.

De telles forteresses ne sont, bien souvent, rien de plus que des dômes de plaisirs opulents, mais les djinns y élèvent également du bétail (souvent des chevaux de course) et entretiennent des jardins et des fontaines.

Les djinns rassemblent leurs forteresses en de plus larges confédérations alliées. En cas d'attaque, une forteresse envoie l'un de ses membres à la forteresse alliée la plus proche, qui à son tour envoie deux messagers à ses alliés. En peu de temps, une horde de djinns arrive pour la bataille. Par conséquent, pour qu'une attaque contre une forteresse de djinns ait quelque chance de réussite, il doit s'agir d'une frappe rapide.

De puissants califes gouvernent les confédérations de forteresses djinns, chaque calife détenant une emprise titulaire sur toutes les forteresses situées à deux jours de vol au plus. Ces califes, à leur tour, jurent fidélité à de grands califes. Le plus puissant et prestigieux de ces grands califes vit dans la Citadelle de Glace et d'Acier, conseillé par toutes sortes de cheiks, d'émirs, de beys et de maliks. Cette citadelle est une construction d'acier et de glace magiques, froide au toucher mais plus dure que la pierre.

La Citadelle de Glace et d'Acier comprend de nombreux niveaux de jardins, de cours et de labyrinthes. C'est un palais sans escaliers et les visiteurs incapables de voler reçoivent l'aide de guides génies qui les escortent. De plus petites forteresses flottent en orbite autour de la Citadelle de Glace et d'Acier, chacune abritant un conseiller de confiance ou un calife de moindre rang. On raconte que le cœur de la citadelle recèle une cellule qui reçoit le plus grand ennemi du calife. Le crime et l'identité de cet être sont inconnus, et la cellule enténébrée est protégée contre tout accès planaire et crochetage magique.

RENCONTRES DE L'AIR

Le plan élémentaire de l'Air est continuellement baigné de ciel. La plupart des créatures que l'on y rencontre se sentent bien dans les airs, qu'elles soient originaires de ce plan ou qu'elles puissent naturellement voler. Même les créatures qui sont obligées de voler perpétuellement, comme les oiseaux, apprennent à dormir dans les cieux du plan élémentaire de l'Air.

La table ci-dessus convient aux voyageurs classiques, mais le maître du donjon peut également l'utiliser comme base afin de créer sa propre table de rencontres pour des régions précises, en y ajoutant de nouvelles créatures ou en modifiant les pourcentages indiqués.

Sur un résultat de 96–100, les personnages font une rencontre sur la table 6–1. Jetez les dés une fois par heure.

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

C'est un océan sans surface, un domaine de courants et de vagues, une profondeur sans fond.

Le plan élémentaire de l'Eau est une mer sans fond ni surface, un environnement entièrement liquide baigné d'une lueur diffuse. C'est l'un des plans intérieurs les plus hospitaliers, du moins une fois que le voyageur a résolu le problème de la respiration…

Les océans éternels de ce plan varient de glacials à bouillants, de salés à doux. Ils sont en perpétuel mouvement, tourmentés par

les courants comme par les marées. Les communautés permanentes de ce plan s'agglutinent autour d'épaves suspendues au sein de ce liquide sans fin, dérivant au gré des marées du plan élémentaire de l'Eau.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Le plan élémentaire de l'Eau affiche les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective :** la gravité de ce plan fonctionne de la même manière que celle du plan élémentaire de l'Air. Cependant, s'élever ou descendre dans le plan élémentaire de l'Eau est plus lent (et moins dangereux) que dans le plan élémentaire de l'Air.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Eau dominante.**
- **Magie renforcée :** les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Un sort de *respiration aquatique* durerait donc 4 heures par niveau, et non pas 2 heures par niveau. Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et les effets sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- **Magie affaiblie :** les sorts et pouvoirs magiques relevant du registre du feu sont affaiblis. Cela inclut les sorts du domaine du Feu. Ces sorts et pouvoirs magiques peuvent toujours être utilisés, mais il faut réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort) pour ce faire.

HABITANTS DE L'EAU

Pour un plan intérieur, le plan élémentaire de l'Eau est relativement bienveillant. Il abrite un grand nombre d'élémentaires originaires du plan, d'Extérieurs capables de respirer sous l'eau et de créatures issues d'autres plans aptes à survivre dans ses mers.

Les élémentaires sont des manifestations discrètes et séparées du plan lui-même, ayant acquis une conscience d'elles-mêmes et la capacité de se mouvoir au moyen de forces magiques ou naturelles. Ils comprennent les élémentaires convoqués par des lanceurs de sorts et les versions élémentaires de créatures du plan Matériel. De telles créatures sont généralement semi liquides et imitent les bêtes et monstres marins du plan Matériel.

De nombreux Extérieurs capables de respirer sous l'eau résident également dans le plan élémentaire de l'Eau. Ils comprennent des bêtes de passage comme les tojanidas et les méphites, ainsi que des groupes plus établis comme les tritons et les génies marids. En général, les Extérieurs capables de respirer sous l'eau que l'on rencontre dans le plan élémentaire de l'Eau se révèlent espiègles et cruels, et ils n'hésitent pas à tourmenter (et à noyer) les visiteurs interplanaires qui s'en remettent à des objets magiques ou à des sorts pour survivre dans leur plan.

Enfin, on rencontre également dans le plan élémentaire de l'Eau des créatures capables de respirer en milieu aquatique. Poissons, crustacés, céphalopodes et la majorité des habitants des mers vivent dans ce plan, mais pas les créatures marines respirant de l'air comme les baleines et les dauphins. Le plan élémentaire de l'Eau accueille aussi bien les espèces d'eau douce que d'eau salée, bien que chaque type habite une région spécifique. Les créatures aquatiques monstrueuses comme le kraken et l'aboleth y vivent également.

Les portails semblent chose commune entre le plan élémentaire de l'Eau et les océans du plan Matériel, et des portails plus rares relient de grands corps d'eau à d'autres plans. Les deux grandes rivières des plans extérieurs, le Styx et l'Océan, abritent des vortex menant au plan élémentaire de l'Eau. Tritons et marids en particulier utilisent ces vortex, et on trouve souvent des communautés de ces créatures près des portails permanents.

Les autochtones du plan élémentaire de l'Eau parlent l'aquatique, une langue fluide et subtile emplie de doubles sens et de jeux de mots cachés. Les créatures traitant avec d'autres plans parlent aussi d'autres langues afin de faciliter leurs affaires : le commun, l'infernal, l'abyssal et le céleste sont des choix fréquents.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Le plan élémentaire de l'Eau ne possède pas de directions définies, si bien que les voyageurs peuvent s'y déplacer d'une manière similaire à celle utilisée dans le plan élémentaire de l'Air. Au lieu de tomber, le voyageur peut choisir de s'élever ou de sombrer.

Alors que le voyageur peut décider tout seul de la direction du haut, la question de savoir s'il s'élèvera ou coulera dépend de ce qu'il ferait normalement. Les personnages portant moins de 2,5 kilos d'équipement s'élèvent la tête la première, les autres coulant les pieds en premier. Tous le font à la même vitesse : 4,50 mètres au premier round, puis 9 mètres à chaque round suivant. La résistance de l'eau empêche les grandes vitesses du plan élémentaire de l'Air et d'ailleurs, et un personnage coulant ou s'élevant ne subit pas de dégâts s'il entre en collision avec un objet.

Outre le fait de s'élever ou de sombrer, les voyageurs peuvent nager normalement. S'ils disposent d'une surface solide, ils peuvent même marcher. Les créatures possédant une vitesse de déplacement en vol peuvent voler à la moitié de leur vitesse et voient leur manœuvrabilité diminuée d'un cran.

Il n'existe pratiquement aucun lieu physique stable dans le plan élémentaire de l'Eau, car même les communautés les plus massives dérivent sous l'effet des courants. C'est également le cas des portails menant ailleurs, et les communautés établies peuvent dériver avec les entrées de ces vortex. Un voyage entre deux communautés du plan élémentaire de l'Eau exige souvent l'usage de la magie divinatoire. Pour les voyageurs, une autre solution est d'engager un guide autochtone connaissant bien les courants et les marées du plan et capable de déterminer où une agglomération ou un portail particulier a pu dériver. Tritons et marids font de bons guides, et ils ont tendance à traiter les voyageurs de chair du plan Matériel mieux que les élémentaires et les autres Extérieurs.

Combat aquatique

L'eau du plan élémentaire de l'Eau gêne les combats, tout comme sous la surface des océans du plan Matériel. Lorsque des créatures participent à un combat, appliquez les règles suivantes :

- Les créatures dénuées de vitesse de déplacement à la nage (ou ne bénéficiant pas de sort de *liberté de mouvement* ou d'effet similaire) sont victimes d'un malus de –2 aux jets d'attaque et de dégâts sous l'eau.
- En outre, toute arme tranchante, contondante, attaque de griffes ou de queue n'inflige que la moitié des dégâts normaux (soustrayez 2 points, puis divisez le résultat par 2 en arrondissant à

l'entier inférieur), pour un minimum de 1 point de dégâts. Le sort *liberté de mouvement* annule cette pénalité.

PROPRIÉTÉS DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Le plan élémentaire de l'Eau recèle un grand danger, celui de sa nature liquide. À moins qu'un voyageur puisse respirer sous l'eau ou n'ai pas besoin de respirer, toute visite dans le plan élémentaire de l'Eau se doit d'être brève. Ceux qui ne peuvent pas respirer doivent retenir leur souffle tant qu'ils sont dans le plan et prendre le risque de se noyer, comme indiqué à la partie *La noyade* du chapitre 3 du *Guide du Maître*.

Les créatures constituées de feu (comme les élémentaires du Feu) subissent 1d10 points de dégâts par round passé dans le plan élémentaire de l'Eau, du fait de sa caractéristique d'Eau dominante. Les créatures relevant du sous-type du feu ne se sentent pas du tout à l'aise dans ce plan.

La grande différence entre le plan élémentaire de l'Eau et d'autres lieux engloutis est toutefois l'absence de pression. Dans les océans du plan Matériel (et de certains autres), la pression augmente avec la profondeur. Dans le plan Matériel, cette pression peut être suffisamment élevée pour broyer les créatures vivantes et courber l'acier. Cependant, dans le plan élémentaire de l'Eau, la pression n'est pas plus forte qu'à quelques mètres sous l'eau de n'importe quel océan du plan Matériel, ce qui n'entraîne aucune conséquence désagréable.

La survie à long terme ne pose pas de véritable problème dans le plan élémentaire de l'Eau. Obtenir de l'eau est évidemment la chose la plus aisée du monde, bien que sa pureté et sa salinité puissent se révéler problématiques en certaines régions. Quant à l'abondance de vie sous-marine dans le plan, elle suffit à satisfaire tout voyageur appréciant le poisson.

Une faible lueur provenant de toutes les directions illumine les mers du plan élémentaire de l'Eau. Cette lueur donne à toute chose une aura bleu-vert, mais elle limite la vision. La vision normale, y compris la vision dans le noir, est réduite à 18 mètres. Des nuages de limon, d'algues et d'autres détritus peuvent même la limiter encore plus.

Points chauds et poches de glace

La majeure partie du plan élémentaire de l'Eau est soumise à une température agréable, semblable à celle des océans aux rivages chauds ou tempérés du plan Matériel. Dans ces zones, la température ne présente aucun danger pour les voyageurs.

Cependant, elle peut fortement varier en certains endroits. Les points chauds portent les eaux avoisinantes pratiquement à température d'ébullition, ce qui inflige 1d10 points de dégâts de feu à ceux qui s'en approchent trop. Les plus brûlants des points chauds peuvent abriter un vortex menant au plan élémentaire du Feu et, en ces lieux, des flammes peuvent même apparaitre brièvement avant de se voir englouties sous les eaux infinies.

De même, des zones froides dérivent au gré des courants, dont certaines sont si glacées qu'elles menacent la vie des créatures qui s'y laissent prendre. Sans autre protection, ces créatures subissent 1d6 points de dégâts temporaires de froid par minute passée dans une de ces poches. Au cœur de ces dernières, on peut trouver de la glace, ainsi que des créatures appréciant le froid comme des para-élémentaires de Glace.

Les points chauds et les poches de glace ne mesurent généralement pas plus de 90 mètres d'un bord à l'autre, mais on en a vu certains qui mesuraient plus de 1,5 km. Ces zones n'affectent pas les déplacements.

De telles régions sont difficiles à repérer visuellement, mais le changement de température autour d'elles est progressif. Généralement, les créatures savent qu'elles approchent d'un point chaud ou d'une poche froide 1d10 minutes avant qu'elle ne commence à infliger des dégâts. Dans une situation normale, c'est un délai bien suffisant pour nager vers des eaux moins hostiles.

Courants, tourbillons et raz de marée

La majorité du plan élémentaire de l'Eau tourbillonne au sein d'un enchevêtrement de courants, qui déplacent aisément les divers lieux fixes. Les lieux établis connaissent la trajectoire et la direction des autres communautés, bien que la distance qui les éloigne puisse devenir infranchissable et qu'elles puissent se perdre de vue, séparées par les mers éternelles.

Certains courants sont plus forts que d'autres. Les forts courants peuvent entraîner les voyageurs dans une direction particulière à une vitesse maximale de 36 mètres par minute (jetez 2d6 x 3 afin de déterminer la force du courant en mètres par minute). Les voyageurs doivent être en mesure de se déplacer plus vite que le courant pour pouvoir avancer dans l'autre sens.

Certains courants représentent même un danger physique. Les tourbillons sont des lieux localisés formés par des courants contraires qui aspirent tout dans un rayon de 1d10 x 9 mètres alentour, en une spirale toujours plus mince. Toute créature prise dans un tourbillon doit réussir un jet de Natation (DD 15) ou encaisser 1d6 points de dégâts en raison de la violence du courant. Ce jet doit être effectué chaque round. Toute créature prise dans un tourbillon peut s'en échapper en réussissant un autre jet de Natation (DD 15) ou automatiquement après 2d6 rounds.

Trente pour cent des tourbillons abritent un vortex à leur base, qui envoie les créatures aspirées dans un autre plan, qu'il s'agisse du plan Matériel ou d'un plan accueillant une région dotée de la caractéristique d'Eau dominante. Effectuez un jet de Réflexes (DD 19) pour tout individu pris dans le tourbillon à chaque round après le sixième afin d'éviter d'être aspiré par le vortex. La destination de ce dernier doit être déterminée par le MD.

Les courants les plus dangereux sont les raz de marée, de grandes avalanches liquides qui parcourent le plan, semant la destruction sur leur passage. Tout personnage pris dans un raz de marée doit réussir un jet de Natation (DD 20) ou subir 2d10 points de dégâts. En tout état de cause, les créatures touchées par un mur de marée sont emportées à des kilomètres par la force de l'eau.

Marées rouges

Une dangereuse maladie a infecté certaines parties des eaux, où se manifestent les marées rouges. Ces dernières vont de 18 mètres de large jusqu'à la taille de régions suffisamment vastes pour corrompre des mers entières de leur pestilence. Les créatures qui inhalent les mortelles eaux ou celles qui y exposent leurs yeux sans protection peuvent être victimes d'une maladie aveuglante, comme décrit à la section *Maladie* du chapitre 3 du *Guide du Maître*. Contrairement à la plupart des maladies, le premier jet de Vigueur permettant d'éviter l'infection doit être effectué chaque minute où un personnage séjourne dans une marée rouge.

TABLE 6–2 : RENCONTRES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–02	Aboleth	2	7	9
03–05	Sphère de corail*	–	–	–
06	Dragon noir, adulte	1d3	10	12
07	Dragon de bronze, jeune adulte	1	11	11
08–09	Point chaud	–	–	–
10	Para-élémentaire de Glace de taille P	2d6+3	1	8
11	Para-élémentaire de Glace de taille M	2d4	3	8
12	Para-élémentaire de Glace de taille G	1d4	5	8
13	Para-élémentaire de Glace de taille TG	1	7	7
14	Para-élémentaire de Glace, noble	1	9	9
15	Para-élémentaire de Glace, seigneur	1	11	11
16–17	Poche de glace	–	–	–
18–21	Jann	1d4	4	7
22–30	Marid	1d3	9	11
31–33	Méphite vaseux	2d4	3	9
34–36	Méphite aqueux	2d4	3	9
37–39	Mission commerciale mercane†	–	–	12
40	Para-élémentaire de Vase de taille P	2d6+3	1	8
41	Para-élémentaire de Vase de taille M	2d4	3	8
42	Para-élémentaire de Vase de taille G	1d4	5	8
43	Para-élémentaire de Vase de taille TG	1	7	7
44	Para-élémentaire de Vase, noble	1	9	9
45	Para-élémentaire de Vase, seigneur	1	11	11
46	Marée rouge	–	–	–
47	Guenaude marine (cercle)‡	–	–	12
48–51	Balle d'algues*	–	–	–
52–54	Fort courant	–	–	–
55	Raz de marée	–	–	–
56–58	Tojanida, jeune	1d6	3	7
59–63	Tojanida, adulte	2d4	5	11
64–65	Tojanida, ancien	1d3	9	11
66–70	Triton	2d4	4	10
71–72	Ankheg élémentaire de l'Eau∫	2d4	3	8
73–74	Cockatrice l'élémentaire de l'Eau∫	2d6	3	8
75–76	Requin sanguinaire élémentaire de l'Eau∫	1	11	11
77–78	Tigre élémentaire de l'Eau∫	1d6	4	8
79–80	Licorne élémentaire de l'Eau∫	2d4	3	8
81	Élémentaire de l'Eau de taille P	2d6+3	1	8
82–83	Élémentaire de l'Eau de taille M	2d4	3	8
84–85	Élémentaire de l'Eau de taille G	1d4	5	8
86–87	Élémentaire de l'Eau de taille TG	1	7	7
88–89	Élémentaire de l'Eau, noble	1	9	9
90–91	Élémentaire de l'Eau, seigneur	1	11	11
92	Demi-élémentaire de l'Eau, grick||	2d4	5	10
93	Demi-élémentaire de l'Eau, hydre (huit têtes)||	1	9	9
94	Demi-élémentaire de l'Eau, orque épaulard||	1d3	7	9
95	Demi-élémentaire de l'Eau, otyugh||	1d4	6	9
96	Demi-élémentaire de l'Eau, ours polaire||	1d6	6	10
97–99	Tourbillon	–	–	–
100	Feu follet	1d4	6	9

* Il y a 50 % de chances de rencontrer là un autre groupe de créatures : une compagnie de marids (01–50) ou un escadron de tritons (51–100)

† Une mission commerciale comprend un mercane équipé d'une pierre ioun irisée et une garde d'honneur de 11 tritons.

‡ Un cercle est constitué de 3 guenaudes marines, 6 merrhows et 1 géant des tempêtes mauvais.

∫ Utilisez l'archétype de créature élémentaire de l'Air.

|| Utilisez l'archétype de créature demi-élémentaire.

Algues et coraux

Des balles d'algues et des coraux flottent dans le plan élémentaire de l'Eau, poussant de manière égale dans toutes les directions, telles des planètes de vie végétale. Ces lits sphériques sont souvent le repaire d'Extérieurs originaires du plan, en particulier de tritons. Les eaux voisines des sphères d'algues et de coraux constituent généralement d'excellentes eaux de pêche, et c'est pourquoi des marids construisent parfois des avant-postes à proximité.

Communautés marids

Les marids sont une race férocement indépendante et « l'empire marid » du plan élémentaire de l'Eau est en fait un vaste rassemblement de forteresses à moitié autonomes, chacune jurant loyauté à des degrés divers au padishah des marids. Souvent, l'intensité de cette loyauté est subordonnée à la proximité de la forteresse avec la Citadelle des Dix Mille Perles ou à la présence d'agents du padishah. Tous les marids revendiquent un titre de noblesse quelconque, et le plan comprend un grand nombre de shahs, d'atabegs et de muftis.

Une forteresse marid typique est liée à un certain type de débris, généralement un morceau de matière solide ou même un lit d'algues. Habituellement, 2d10 marids habitent ce genre de communautés, avec une large variété de serviteurs et de janns élémentaires, ainsi que des mortels ayant perdu un pari, recherché des faveurs, ayant été choisis comme favoris ou s'étant retrouvés d'une manière ou d'une autre réduits en esclavage par les (relativement) accommodants marids. Ces derniers ne sont pas intéressés par les créatures mauvaises, même celles qui respirent sous l'eau, et les marids sont souvent en guerre contre les habitants maléfiques du plan élémentaire de l'Eau.

La Citadelle des Dix Mille Perles est la plus grande communauté des marids et le siège du Trône de Corail. C'est de cette cour qu'émane la sage gouvernance du Grand Padishah des Marids, du Gardien de l'Empire, de la Perle de la Mer, du Parent des Vagues, du Maharadja des Océans, de l'Émir de Tous les Courants, etc. La citadelle, érigée sur un récif de corail à la dérive, s'orne de toutes sortes de tours et de salles creusées dans le coquillage vivant, sans compter qu'elle est cerclée de perles lumineuses. Environ deux cents marids y habitent, tous nobles. Chaque marid possède une suite de serviteurs, ce qui porte la population étrangère de la citadelle à environ un millier d'individus.

La cour du Grand Padishah est le lieu d'innombrables intrigues et tentatives d'espionnage, chaque marid étant persuadé au fond de son cœur d'être le seul à pouvoir mériter de s'asseoir sur le Trône de Corail. Les assassinats sont donc monnaie courante, tout comme les révolutions au palais et les exils. Individuellement, les marids sont les plus puissants des génies, mais leurs forts désirs et leur haute opinion d'eux-mêmes les empêchent de s'unir sous l'égide d'un chef commun.

La Cité de Verre

Pour les voyageurs n'ayant que peu le goût des intrigues de palais, la Cité de Verre est un lieu de réunion idéal dans le plan élémentaire de l'Eau (en particulier pour les voyageurs qui respirent de l'air). Située à un confluent stable de portails menant à d'autres plans (stable, au sens où les portails ne se déplacent pas les uns par rapport aux autres), la Cité de Verre est constituée d'une grande

sphère de verre incassable à moitié emplie d'eau. Les visiteurs peuvent pénétrer dans la cité par un grand nombre d'ouvertures situées du côté de l'eau, ou au moyen de portails magiques situés dans la moitié aérée. De nombreux bâtiments traversent la frontière entre l'air et l'eau : certains sont emplis d'eau dans la partie aérée, et d'autres sont emplis d'air sous la surface des eaux. Par arrangement mutuel des habitants de la ville, le « bas » est la direction de la partie immergée de la sphère.

La Cité de Verre est constituée d'une population cosmopolite de négociants, de voyageurs et d'expatriés d'autres plans. Ses citoyens proviennent avant tout des races aquatiques du plan Matériel, parmi lesquelles les hommes-poissons, les elfes aquatiques, les kuo-toas, les hommes-lézards, les locathahs et les sahuagins. Elle est dirigée par un conseil d'habitants résidant dans la ville depuis longtemps, dont aucun ne peut être de la même race qu'un autre.

La Cité de Verre est un port franc pour les marchands, qui encourage activement le commerce. On peut trouver en ses « murs » des mercanes, de même que des marids, des daos et des négociants humains. Certains de ses portails ramènent au plan Matériel et on raconte que, en des places secrètes de la ville, il existe des portails menant également à d'autres plans.

Les historiens font toutefois remarquer que le dôme « incassable » de la ville a bel et bien été brisé autrefois. Mais sans gravité définie, l'air resta plus ou moins où il était. Les responsables de la ville réparèrent immédiatement la brèche et mirent à mort les visiteurs dont les sorts mal contrôlés avaient causé les dégâts.

Le Vengeur

La véritable nature du Vengeur, personnage unique du plan élémentaire de l'Eau, est inconnue. Considéré par beaucoup comme un mythe, il se présente sous la forme d'une grande raie manta gris sombre mesurant 27 mètres du nez à la base de la queue et 54 mètres d'envergure. Sa queue, qui s'étend sur 27 mètres de plus, envoie des éclairs (comme un sorcier de niveau 18) apparemment à volonté. Le Vengeur semble davantage être une créature artificielle ou un véhicule qu'une bête vivante, car il se propulse à travers les eaux au moyen d'un ensemble d'hélices.

Plusieurs histoires courent à propos du Vengeur. Il pourrait s'agir d'une puissante créature artificielle, soit toujours sous le contrôle de son maître, sauvage et fou, soit libre d'agir à sa guise – les histoires varient inévitablement sur ce point.

D'autres soutiennent que le Vengeur est un véhicule, peut-être construit dans un plan Matériel alternatif, qui s'est frayé un chemin jusqu'au plan élémentaire de l'Eau. La nature ou le sort de son équipage varie également d'une personne à l'autre. Pour les locathahs, l'équipage est constitué de pirates locathahs, alors que les marids y voient plutôt des janns rebelles. Certaines légendes humaines parlent d'un équipage de spectres.

RENCONTRES DE L'EAU

Le plan élémentaire de l'Eau est un lieu changeant et fluide. La plupart des créatures y disposent de leurs propres réserves d'air, possèdent la capacité de respirer sous l'eau ou ne respirent pas du tout.

La table ci-dessus est adaptée aux voyageurs typiques, mais le maître du donjon peut également l'utiliser comme base afin de créer sa propre table de rencontres pour des régions précises, en y ajoutant de nouvelles créatures ou en modifiant les pourcentages indiqués.

Sur un résultat de 96–100, les personnages font une rencontre sur la table 6–2. Effectuez un jet de dés une fois par heure.

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FEU

C'est un brasier continuel, la flamme incarnée, empli d'une odeur de chair brûlée et de rêves en cendres.

Dans le plan élémentaire du Feu, tout brûle. Le sol n'est constitué que de formidables plaques de flammes comprimées, en danse perpétuelle. L'air vibre de la chaleur des tempêtes de flammes continuelles et le liquide le plus courant y est le magma, et non l'eau. Les océans sont de flammes liquides et les montagnes suppurent de la lave en fusion. Pour le voyageur imprudent, c'est un crématoire ; et pour les aventuriers avisés, un lieu des plus inconfortables.

Ici, le feu survit sans combustible ni air, mais les produits inflammables amenés dans le plan sont aisément consumés. Les feux élémentaires semblent s'alimenter les uns les autres, produisant un paysage en combustion perpétuelle.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Le plan élémentaire du Feu affiche les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale** : le « sol » est fait de flammes, de cendres et de débris plus lourds, mais il est aussi ferme sous le pied que celui du plan Matériel.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Feu dominant.**
- **Magie renforcée** : les sorts et pouvoirs magiques affichant le registre du feu voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Un sort de *boule de feu* infligerait par conséquent les dégâts maximaux (de nombreux autochtones du plan sont toutefois immunisés contre les dégâts dus au feu). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et l'effet sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- **Magie affaiblie** : les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau (y compris la convocation d'élémentaires de l'Eau ou d'Extérieurs affichant le sous-type d'eau) sont affaiblis. Cela inclut les sorts du domaine divin de l'Eau. Ces sorts et pouvoirs magiques peuvent toujours être utilisés, mais il faut dans ce cas réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort).

HABITANTS DU FEU

Même s'il est l'un des plus hostiles des plans intérieurs, le plan du Feu est aussi l'un des plus agités et peuplés. On y rencontre un grand nombre d'élémentaires, d'Extérieurs relevant du sous-type du feu et de créatures exploitant le feu.

Les élémentaires sont des créatures conscientes issues du plan lui-même, qui œuvrent mues par une sorte de volonté ou de dessein. Leurs rangs incluent des élémentaires similaires à certaines créatures du plan Matériel, ainsi que les élémentaires du Feu connus des lanceurs de sorts grâces aux diverses versions de *convocation de monstres*. Normalement, ces élémentaires n'ont

aucune affection pour les créatures de chair, plus froides, et beaucoup n'attaquent que pour les brûler et alimenter leurs flammes.

Les Extérieurs tels que les éfrits, les azers et les salamandres sont dotés de sociétés plus organisées. Ils ont souvent de grandes colonies, la plus connue d'entre elles étant la Cité de Cuivre des éfrits. Les Extérieurs ont tendance à se montrer (au moins un peu) plus hospitaliers envers les étrangers et plusieurs communautés font des efforts pour recevoir les voyageurs.

Les créatures utilisant le feu revendiquent également le plan élémentaire du Feu comme leur demeure, résidant généralement près des poches élémentaires et des vortex menant à leur plan natal. Les créatures immunisées contre le feu, comme les diables (mais pas les démons ni les célestes) se rencontrent également en ces lieux. La Cité de Cuivre et les Neuf Enfers échangent régulièrement informations, biens et prisonniers.

La langue natale de la majorité des habitants du plan élémentaire du Feu est l'igné, langage perçant, sifflant et cliquetant. Les autochtones traitant avec d'autres plans parlent souvent d'autres langues, habituellement l'infernal et la langue commune.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

La surface du plan élémentaire du Feu est relativement ferme, ce qui revient en quelque sorte à marcher sur des charbons ardents. Les charbons eux-mêmes ne sont que des morceaux de feu élémentaire légèrement moins chauds et le voyageur s'enfonce souvent jusqu'aux chevilles dans le bourbier embrasé du plan.

Les créatures volantes trouvent l'atmosphère au-dessus de la surface pauvre mais utilisable. Les étrangers voient leur vitesse de déplacement en vol réduite de moitié et leur manœuvrabilité diminuée d'un cran lorsqu'ils volent à travers le plan élémentaire du Feu.

Les créatures possédant le pouvoir de se déplacer au travers d'objets solides (telles que les xorns) voient également leur vitesse réduite de moitié lorsqu'ils franchissent la croûte toujours mouvante du plan élémentaire du Feu.

La surface du plan bouge lentement, comme coulerait une rivière de magma, et les structures permanentes sont donc rares et dispersées. Le voyageur trouvera peut-être plus prudent d'engager un guide originaire de la région (un Extérieur ou un élémentaire) pour se déplacer à travers le paysage fluctuant du plan élémentaire du Feu.

Combat de feu

Outre les dangers liés au plan lui-même, aucun effet supplémentaire particulier ne s'applique aux combats dans le plan élémentaire du Feu.

PROPRIÉTÉS DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Le plus grand danger du plan élémentaire du Feu est sa caractéristique de Feu dominant. La chaleur du plan, les flammes omniprésentes et la fumée brûlante et toxique qui stagne dans l'air sont simulées par les effets de cette caractéristique sur les objets et les créatures vivantes. Toutes les créatures subissent 3d10 points de dégâts et risquent de prendre feu à chaque round passé dans le plan élémentaire du Feu. Toutefois, le voyageur disposant du sort ou de l'objet magique adéquat peut se prémunir contre ces blessures et survivre, à court terme, dans le plan.

Cependant, sur le long terme, la nourriture et la boisson peuvent poser problème. Les élémentaires (y compris les versions élémentaires de créatures du plan Matériel) sont faits de la matière du plan lui-même. Ils ne mangent pas et retournent à leur état initial lorsqu'ils sont tués. Les Extérieurs du plan élémentaire du Feu peuvent absorber les flammes elles-mêmes en plus de la nourriture « normale » et ils emplissent rarement leur garde-manger pour les visiteurs. En outre, la nourriture est toujours servie carbonisée, craquante à force d'avoir été brûlée, et la boisson, qu'il s'agisse d'eau, de vin ou de bière, est toujours bouillante.

Le plan élémentaire du Feu est constamment baigné de lumière. Le sol, l'air, les structures et même certains des autochtones irradient continuellement des flammes. Toutefois, ce qui gêne la vision n'est pas la brillance, mais plutôt les effets de la chaleur et l'atmosphère continuellement enfumée. L'air ondule sous l'effet de la température et des mirages dansent à la limite du champ de vision, de sorte que la vraie nature de la terre reste dissimulée au-delà de la zone la plus proche.

L'atmosphère enfumée limite le champ de vision normal à une distance maximale de 36 mètres. La vision magique conférée par des sorts ou des objets peut accroître cette portée. Les créatures originaires du plan élémentaire du Feu relevant du type et du sous-type élémentaire (Feu) ou Extérieur (Feu) peuvent voir jusqu'à 72 mètres.

La vision dans le noir ne fonctionne pas dans le plan élémentaire du Feu, sauf dans les rares lieux où l'on peut trouver une obscurité naturelle – peut-être dans le palais du sultan des éfrits de la Cité de Cuivre.

Les autres sens ne sont pas affectés par le plan élémentaire du Feu, bien que le crépitement ininterrompu des flammes inflige dans la plupart des lieux un malus de circonstances de –2 aux jets de Perception auditive.

La Cité de Cuivre

La Cité de Cuivre est peuplée d'éfrits puissants et elle est considérée par de nombreux éfrits comme leur demeure et leur capitale. On trouve des éfrits ailleurs dans le plan élémentaire du Feu, mais même les agglomérations éloignées jurent loyauté et allégeance au grand sultan qui règne sur la Cité de Cuivre, depuis son palais de flammes. On raconte que le grand sultan est un éfrit aux pouvoirs et au courage singuliers, conseillé par toutes sortes de maliks, de beys et d'émirs. Ses serviteurs directs, aussi bien dans la ville que dans le plan Matériel, sont six pachas d'une puissance considérable.

La ville elle-même est située dans un hémisphère de cuivre de soixante-cinq kilomètres de long, flottant au-dessus d'une plaque d'obsidienne fendue, au cœur du plan élémentaire du Feu. Des escaliers de basalte en flammes et des rivières de feu jaillissent de la surface et mènent jusqu'aux portes bien gardées de la ville. Des créatures volantes peuvent atteindre ses murs, mais les éfrits voient d'un très mauvais œil les intrus qui refusent de se présenter à l'une des grandes portes.

La Cité de Cuivre est le lieu le plus connu du plan élémentaire du Feu, et c'est également celui que visitent le plus souvent les voyageurs en provenance du plan Matériel. Dans l'enceinte de la ville, la vision est normale et la nature douloureuse du plan est supprimée par la volonté du grand sultan. On ne sait pas si la disparition de la formidable chaleur du plan est due à une faculté naturelle du sultan, à un arrangement avec une autre force puissante ou à l'utilisation d'un artefact magique. Mais au moindre caprice du dirigeant de la ville, cette protec-

TABLE 6–3 : RENCONTRES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FEU

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–03	Escadron d'azers*	–	–	7
04	Dragon d'airain, adulte	1	11	11
05	Dragon d'or, adolescent	1d3	9	11
06	Dragon rouge, jeune adulte	1	12	12
07–13	Éfrit	1d3	8	10
14–15	Ankheg élémentaire du Feu†	1d8	3	8
16–17	Gorille élémentaire du Feu†	1d6	2	7
18–19	Lion sanguinaire élémentaire du Feu†	1d4	6	9
20–21	Dragonne élémentaire du Feu†	1d3	8	10
22–23	Krenshar élémentaire du Feu†	2d6+3	1	9
24	Élémentaire du Feu de taille P	2d6+3	1	8
25–26	Élémentaire du Feu de taille M	2d4	3	8
27–28	Élémentaire du Feu de taille G	1d4	5	8
29–30	Élémentaire du Feu de taille TG	1	7	7
31–32	Élémentaire du Feu, noble	1	9	9
33–34	Élémentaire du Feu, seigneur	1	11	11
35	Demi-élémentaire du Feu, griffon‡	1d6	6	10
36	Demi-élémentaire du Feu, géant des collines‡	1	9	9
37	Demi-élémentaire du Feu, hurleur‡	2d4	5	10
38	Demi-élémentaire du Feu, manticore‡	1d3	7	9
39	Demi-élémentaire du Feu, satyre (avec flûte)‡	1d4	6	9
40–41	Géant du feu	1	10	10
42–46	Molosse satanique	2d8+3	3	10
47–49	Jann	1d4	4	7
50	Para-élémentaire de Magma de taille P	2d6+3	1	8
51	Para-élémentaire de Magma de taille M	2d4	3	8
52	Para-élémentaire de Magma de taille G	1d4	5	8
53	Para-élémentaire de Magma de taille TG	1	7	7
54	Para-élémentaire de Magma, noble	1	9	9
55	Para-élémentaire de Magma, seigneur	1	11	11
56–58	Magmatique	2d6	3	9
59–61	Méphite enflammé	2d4	3	9
62–64	Méphite magmatique	2d4	3	9
65–67	Méphite fumeux	2d4	3	9
68–70	Mission commerciale mercane∫	–	–	12
71–72	Pyrohydre (huit têtes)	1d3	9	11
73	Pyrohydre (dix têtes)	1	11	11
74–76	Pluie de cendres	–	–	–
77–78	Rhast	1d4	5	9
79–83	Salamandre, commune	1d6	5	10
84–86	Salamandre, flamion	2d6+2	2	8
87–88	Salamandre, noble	1d3	9	11
89	Para-élémentaire de Fumée de taille P	2d6+3	1	8
90	Para-élémentaire de Fumée de taille M	2d4	3	8
91	Para-élémentaire de Fumée de taille G	1d4	5	8
92	Para-élémentaire de Fumée de taille TG	1	7	7
93	Para-élémentaire de Fumée, noble	1	9	9
94	Para-élémentaire de Fumée, seigneur	1	11	11
95–98	Nuage de vapeur	–	–	–
99–100	Thoqqua	1d6	2	6

* Un escadron comprend 15 azers plus un sergent Gue3 et un Mag6 (01–50) ou un chef Gue6 (51–100).
† Utilisez l'archétype de créature élémentaire du Feu.
‡ Utilisez l'archétype de créature demi-élémentaire.
∫ Une mission commerciale comprend un mercane possédant un *anneau de grande résistance aux énergies destructives* (feu) et 9 gardes flamions.

tion peut être abaissée, ce qui expose alors de nouveau la Cité aux caractéristiques naturelles du plan.

De plus, la Cité de Cuivre possède le trait d'alignement Mal/modéré. Les créatures d'alignement bon qui visitent la ville sont victimes d'un malus de –2 aux jets de Charisme et de compétences liées à cette caractéristique. Cela est dû d'une part à la nature des éfrits au sein de ses murs, mais aussi au fait que la ville comporte un grand nombre de portails menant aux Neuf Enfers de Baator. Les diables sont monnaie courante dans les rues de la Cité de Cuivre, qu'ils soient en mission pour leurs maîtres infernaux ou qu'ils apportent tributs et présents à la cour du grand sultan.

Au centre de la ville se dressent ses plus grandes tours et fontaines de feu. C'est là qu'est érigé le Palais Incandescent du Grand Sultan de Tous les Éfrits, qui règne depuis le Trône de Charbon. On raconte que les murs du palais abritent des merveilles défiant l'imagination et des trésors d'une valeur inestimable. Mais ils réservent également la mort aux indésirables qui cherchent à ravir ne serait-ce qu'une simple pièce de monnaie ou la moindre babiole des salles emplies de trésors du grand sultan.

Nuages de vapeur

L'atmosphère s'étendant au-dessus de la surface du plan élémentaire du Feu est composée de gaz chauds et de fumée. Des nuages de vapeur surchauffée tourbillonnent à travers le paysage rougeoyant. Ceux-ci sont difficiles à discerner dans la fumée et les brumes chatoyantes de l'air igné, et le voyageur peut fort bien se retrouver prisonnier de l'un de ces nuages sans même le savoir. La plupart des nuages de vapeur flottent suffisamment haut au-dessus de la surface pour ne représenter un danger que pour les créatures volantes. Les autochtones comme les éfrits peuvent sentir un changement du vent précipitant un nuage de vapeur et l'éviter s'ils le désirent.

Les nuages de vapeur infligent 1d10 points de dégâts de feu par minute à toute créature qu'ils surprennent, en plus de tout autre dommage dû à l'environnement. La vapeur se condense sur les surfaces, ainsi qu'en gouttes brûlantes. Un nuage de vapeur type possède un rayon de 30 mètres, mais certains peuvent être dix fois plus grands. Les nuages de vapeur glissent à la vitesse d'environ 36 mètres par minute et se dissipent d'eux-mêmes au bout de 1d10 heures.

Pluies de cendres

Les pluies de cendres chaudes représentent pour les créatures au sol le même danger que les nuages de vapeur pour les créatures volantes. Ces pluies apparaissent généralement sous forme d'assombrissement de l'horizon roulant comme un orage d'été.

Tout personnage pris dans une pluie de cendres subit 1d10 points de dégâts supplémentaires de feu par round, en plus des dégâts infligés naturellement par le plan élémentaire du Feu. Les créatures immunisées contre le feu ne sont pas affectées. Les pluies de cendres sont sporadiques et durent 2d10 minutes avant de s'éloigner ou de s'éteindre d'elles-mêmes.

Rivières de magma et chutes de feu

La majorité du plan élémentaire du Feu est constituée de flammes solides se déplaçant lentement, mais certaines régions sont plus rapides et plus chaudes. Ces rivières de flammes et de magma s'écoulent à travers le paysage malléable du plan élémentaire du Feu. Les rivières de magma sont d'une chaleur insoutenable et infligent 2d10 points de dégâts de feu supplémentaires à

tous ceux qui y pénètrent. Les créatures immunisées contre le feu ne sont pas blessées par ces torrents, mais elles peuvent toujours s'y noyer (tout comme une créature du plan Matériel pourrait se noyer dans une rivière normale).

Souvent, ces rivières de magma tombent du haut de falaises, en gigantesques et spectaculaires cascades. Ces chutes de flammes liquides franchissent fréquemment les régions entre les plans en une sorte de vortex naturel et mènent à des zones similaires du plan Matériel (comme le centre du cratère d'un volcan). Les voyageurs cherchant désespérément à fuir le plan élémentaire du Feu et ayant pris les précautions adéquates peuvent donc rechercher et emprunter ces portails naturels.

Rencontres de feu

Malgré sa nature hostile, le plan élémentaire du Feu abrite divers phénomènes et créatures. C'est la demeure d'êtres constitués du matériau planaire lui-même, d'Extérieurs prospérant en ses terres surchauffées et même de créatures du plan Matériel immunisées contre le feu.

La table ci-dessus est adaptée aux voyageurs typiques, mais le maître du donjon peut également l'utiliser comme base afin de créer sa propre table de rencontres pour des régions précises, en y ajoutant de nouvelles créatures ou en modifiant les pourcentages indiqués.

Sur un résultat de 96–100, les personnages font une rencontre sur la table 6–3. Effectuez un jet de dés une fois par heure.

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Lieu de richesses cachées, muraille protégeant des ennemis, tombeau des explorateurs cupides, le plan élémentaire de la Terre est un lieu solide, fait de roches, de terre et de pierres. Le voyageur imprudent et mal préparé peut se retrouver enseveli au sein de cette vaste solidité de matière et voir sa vie broyée dans le néant. Ses restes empoussiérés serviront alors d'avertissement à toute personne assez folle pour lui emboîter le pas.

Malgré sa nature solide et rigide, le plan élémentaire de la Terre varie dans sa consistance, allant d'un sol relativement meuble à des veines de métaux plus lourds et précieux. Stries de granit, roches volcaniques et marbre s'entremêlent avec des cristaux fragiles, des pierres et des craies douces et friables. Des veines de gemmes, aussi vastes qu'impitoyables, courent à travers le plan et ses joyaux bruts poussent souvent les êtres assoiffés de richesses à s'y aventurer dans l'espoir de se les approprier sans grands efforts. De tels prospecteurs trouvent souvent leurs égaux chez les autochtones du plan élémentaire de la Terre, qui se sentent extrêmement attachés (parfois au sens littéral) à certaines parties de leur demeure.

Le plan élémentaire de la Terre est un lieu hostile à la vie du plan Matériel, mais à la différence du plan élémentaire du Feu, il n'est pas activement hostile. En fait, il est peu soigneux, peu concerné par les formes de vie qui se meuvent à travers lui et autour de lui. Il est constitué de pierre solide et est aussi patient que la terre elle-même, sans compter qu'il dispose de tout le temps de l'univers.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Le plan élémentaire de la Terre affiche les caractéristiques suivantes.

- **Gravité élevée** : les malus liés à la caractéristique de gravité élevée s'appliquent à toutes les créatures, natives et étrangères, situées dans le plan.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Terre dominante.**
- **Magie renforcée** : les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de la terre ou de la pierre (y compris ceux du domaine de la Terre) voient à la fois leurs effets et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Un sort de *déplacement xorn* voit ainsi sa portée doublée. Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- **Magie affaiblie** : les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'air (y compris la convocation d'élémentaires de l'Air ou d'Extérieurs relevant du sous-type de l'Air) sont affaiblis. C'est le cas des sorts du domaine de l'Air. Ces sorts et pouvoirs magiques peuvent toujours être utilisés, mais à la condition expresse de réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort).

HABITANTS DE LA TERRE

La majeure partie de la vie du plan élémentaire de la Terre est inconnue des voyageurs du plan Matériel, en partie à cause de la nature de ce plan intérieur. La plupart des visiteurs ne passent leur temps que dans les cavernes et tunnels qui courent à travers le monde solide du plan, de sorte que les créatures qui vivent profondément en son cœur leur restent inconnues et insoupçonnées.

Les élémentaires sont des créatures conscientes du plan lui-même. Ils se déplacent sans efforts à travers le mélange de roche et de terre formant le plan élémentaire de la Terre. Certaines créatures sont similaires à celles du plan Matériel, tandis que d'autres reflètent le pouvoir brut de leur forme élémentaire.

Les élémentaires de la Terre n'aiment pas les espaces ouverts. Dans leur plan natal, à moins qu'ils n'en soient autrement empêchés, ils font s'écrouler les tunnels, failles et cavernes qui serpentent à travers leur royaume.

Les Extérieurs vivant dans ce plan s'opposent à cette destruction élémentaire, car ils cherchent à commercer avec d'autres plans et souhaitent que leur demeure reste hospitalière. Les avant-postes daos, par exemple, sont toujours à l'affût des dangers naturels et conscients de leur plan, et ils protègent suffisamment les espaces ouverts pour pouvoir traiter avec leurs frères génies et autres voyageurs. Les méphites sont également à la recherche de ces espaces et sont aussi nombreux que la vermine dans les colonies du plan élémentaire de la Terre. Les créatures possédant la capacité de se déplacer dans la terre, comme les xorns, ne se préoccupent absolument pas des zones qui s'ouvrent dans leurs royaumes.

Le plan élémentaire de la Terre abrite également certaines créatures possédant une affinité naturelle avec la terre et la pierre, des habitants se sentant à l'aise dans les tunnels qu'ils ont eux-mêmes excavés. Des nains et certains dragons y vivent, ainsi que des créatures plus massives comme des géants des pierres et parfois des gargouilles (bien qu'elles n'aient dans ce plan que rarement l'occasion d'ouvrir leurs ailes et de voler très loin). De telles créatures ont besoin d'un espace à l'air libre pour survivre et elles s'allient donc souvent avec des races locales plus puissantes.

La langue du plan élémentaire de la Terre est le terreux, une langue basse et grondante qui vibre comme un tremblement de terre aux oreilles de celui qui l'écoute. Les autochtones ayant à faire avec les visiteurs peuvent également parler d'autres langues, bien que la plupart n'en voient pas l'intérêt.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Deux types de déplacements sont possibles dans le plan élémentaire de la Terre : en creusant ou en marchant dans les tunnels et cavernes. Creuser est une activité exténuante, qui s'effectue à une vitesse de 1,50 m par tranche de 10 minutes (reportez-vous également à l'encadré *Creuser vers la liberté*). Le fait d'emprunter des passages est un déplacement normal et inclut tous les périls liés à l'exploration de cavernes dans le plan Matériel.

Les individus possédant la capacité de se déplacer comme un xorn à travers les objets solides ne deviennent pas pour autant intangibles quand ils le font. Ils se déplacent plutôt comme un poisson dans l'eau, en permettant à la terre de se refermer derrière eux. Normalement, de telles créatures ne laissent aucun tunnel derrière elles qui permettrait à d'autres de les suivre, à moins qu'elles ne creusent à la vitesse et de la manière indiquée plus haut.

Un voyageur en *projection astrale* dont la forme se manifeste dans ce plan obtient le pouvoir de se déplacer à travers la roche solide de la même manière qu'un élémentaire de la Terre. Cette capacité n'est valable que pour le plan élémentaire de la Terre.

Combat dans la terre

À l'exception de ce qui est indiqué au niveau des caractéristiques élémentaires du plan, le combat se déroule normalement dans le plan élémentaire de la Terre. Tout voyageur utilisant un sort de *déplacement xorn* ou un pouvoir similaire peut être attaqué normalement et il est possible qu'il doive faire face à des assaillants capables de se déplacer de manière semblable (cf. *Combats en trois dimensions* au chapitre 1).

PROPRIÉTÉS DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Pour le voyageur, le plus grand danger du plan élémentaire de la Terre est d'être piégé accidentellement et de suffoquer, prisonnier de l'humus ou de la roche. Les voyageurs qui se manifestent dans les cavernes et autres lieux ouverts du plan ne sont pas exposés à ce risque (à moins d'un éboulement), mais un visiteur qui, brusquement, se manifeste au hasard dans le plan risque l'étouffement et un enterrement rapides.

Même les créatures n'ayant pas besoin de respirer peuvent se retrouver prisonnières dans la roche et la terre, incapables de s'extirper. En ce cas, elles doivent attendre d'être secourues par une source extérieure et peuvent succomber à la famine et à la déshydratation.

Au gré du MD, les créatures se retrouvant enterrées dans une zone relativement meuble du plan élémentaire de la Terre peuvent commencer à se creuser un petit espace (il faut environ 10 minutes pour dégager un cube de 1,50 m de côté). De là, elles doivent choisir une direction et se mettre à creuser, dans l'espoir de tomber sur une caverne ouverte.

Un lanceur de sorts prisonnier de terre solide ne peut utiliser que des sorts ne nécessitant aucune composante gestuelle, et les seuls focaliseurs et composantes matérielles pouvant être employés sont ceux qui se trouvent à portée de sa main. Les composantes verbales ne sont pas affectées.

Pour les créatures prisonnières sur le long terme, la faim et la déshydratation deviennent de sérieux dangers. Les formes de vie élémentaires font partie du plan lui-même et sont, par conséquent, non comestibles. Les Extérieurs originaires du plan élémentaire de la Terre nécessitant un moyen de subsistance normal peuvent souvent s'en remettre à leurs propres communautés. À l'exception de telles zones, le mouvement permanent du sol du plan empêche toute plante de prendre racine suffisamment longtemps pour éclore – même si elle dispose d'assez de lumière pour cela.

Les voyageurs prisonniers des zones rocheuses du plan sont effectivement aveugles jusqu'à ce qu'ils atteignent un espace suffisamment large pour lancer un sort ou allumer une torche. Même alors, le plan élémentaire de la Terre est par nature aussi sombre que la plus profonde caverne – ici, il n'y a ni ciel ni soleil. La vision dans le noir fonctionne normalement dans les passages tordus du plan élémentaire de la Terre, mais ceux qui n'en bénéficient pas doivent prévoir leur propre source de lumière.

On trouve également des gemmes et des cristaux lumineux naturels, qui peuvent permettre de s'éclairer (généralement aussi bien qu'avec une bougie, les dépôts plus importants équivalant à une torche). De telles découvertes sont généralement les signes d'une occupation récente ou actuelle des lieux par d'autres habitants.

CREUSER VERS LA LIBERTÉ

Le MD peut également utiliser une règle optionnelle visant à augmenter ou à limiter le volume de terre qu'un personnage peut creuser. Pour les voyageurs arrivant de manière inattendue dans le plan élémentaire de la Terre, jetez 1d10 afin de déterminer le type de terre ou de roche dans lequel ils apparaissent (cf. table cidessous). Chaque personnage doit alors effectuer un jet de Force pour déterminer s'il peut se dégager suffisamment pour commencer à creuser. En outre, les divers types de terre influent sur la distance sur laquelle un personnage peut creuser en 1 round.

Pour chaque tranche de 10 minutes passées à creuser, jetez 1d20 pour déterminer le type de terre. Les jets suivants représentent les changements intervenant dans le type de terre creusée et donnent au voyageur la possibilité de déboucher sur un espace ouvert – une caverne, un tunnel, une tanière ou une zone ouverte.

Jet de 1d10/1d20	Type de sol	DD du jet de Force	Distance sur 10 minutes
1–3	Terre	15	3 mètres
4–6	Roche très friable	17	1,50 mètre
7–8	Roche friable	19	1,20 mètre
9	Roche dure	21	0,60 mètre
10	Roche très dure	23	0,30 mètre
11–17	Comme précédemment		
18–20	Espace ouvert	–	Mouvement normal

« Terre » est équivalant à la terre du plan Matériel – le genre de terre qu'on trouve dans le champ d'un paysan. La « roche très friable » est de la craie ou de la pierre calcaire. Les « roches friables » comprennent le grès et les dépôts de graviers. La « roche dure » est le granit et la « roche très dure » le marbre ou le basalte.

Table 6–4 : rencontres du plan élémentaire de la Terre

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01	Dragon bleu, adulte	1	13	13
02	Dragon de cuivre, jeune adulte	1	10	10
03–11	Dao	1d6	7	10
12–13	Glouton sanguinaire élémentaire de la Terre*	2d6	5	10
14–15	Gargouille élémentaire de la Terre*	2d4	5	10
16–17	Ver pourpre élémentaire de la Terre*	1	14	14
18–19	Remorhaz élémentaire de la Terre*	1d3	8	10
20–21	Rhinocéros élémentaire de la Terre*	1d3	6	8
22	Élémentaire de la Terre de taille P	2d6+3	1	8
23–24	Élémentaire de la Terre de taille M	2d4	3	8
25–26	Élémentaire de la Terre de taille G	1d4	5	8
27–28	Élémentaire de la Terre de taille TG	1	7	7
29–30	Élémentaire de la Terre, noble	1	9	9
31–32	Élémentaire de la Terre, seigneur	1	11	11
33	Demi-élémentaire de la Terre, deinonychus†	1d8	5	11
34	Demi-élémentaire de la Terre, méduse†	1	9	9
35	Demi-élémentaire de la Terre, minotaure†	1d6	6	9
36	Demi-élémentaire de la Terre, ours-hibou†	1d6+1	6	10
37	Demi-élémentaire de la Terre, troll†	1d3	7	9
38	Tremblement de terre	–	–	–
39–44	Poche élémentaire	–	–	–
45–50	Fossiles‡	–	–	–
51–56	Gemmes‡	–	–	–
57	Géant des pierres	1d3	8	10
58–61	Jann	1d4+1	4	7
62	Para-élémentaire de Magma de taille P	2d6+3	1	8
63	Para-élémentaire de Magma de taille M	2d4	3	8
64	Para-élémentaire de Magma de taille G	1d4	5	8
65	Para-élémentaire de Magma de taille TG	1	7	7
66	Para-élémentaire de Magma, noble	1	9	9
67	Para-élémentaire de Magma, seigneur	1	11	11
68–70	Méphite terreux	2d4	3	9
71–73	Méphite salin	2d4	3	9
74–76	Mission commerciale mercane ⌡	–	–	12
77–82	Veine de métal‡	–	–	–
83	Para-élémentaire de Vase de taille P	2d6+3	1	8
84	Para-élémentaire de Vase de taille M	2d4	3	8
85	Para-élémentaire de Vase de taille G	1d4	5	8
86	Para-élémentaire de Vase de taille TG	1	7	7
87	Para-élémentaire de Vase, noble	1	9	9
88	Para-élémentaire de Vase, seigneur	1	11	11
89–90	Thoqqua	1d8	2	6
91–93	Xorn, petit	1d8	3	7
94–98	Xorn, moyen	1d8	6	10
99–100	Xorn, grand	1d3	8	10

* Utilisez l'archétype de créature élémentaire de la Terre.

† Utilisez l'archétype de créature demi-élémentaire.

‡ Il y a 50 % de chances de rencontrer un autre groupe : un escadron de nains des montagnes (01–40), un escadron de duergars (41–70) ou un groupe de xorns moyens (71–100).

⌡ Une mission commerciale comprend deux mercanes accompagnés de sept guides xorns moyens.

Découvertes spéciales

Pour chaque période de 8 heures (au plus) passée par un personnage ou par un groupe de personnages à creuser à travers le plan, il y a 10 % de chances de tomber sur quelque chose d'intérêt. Si le d100 indique une découverte à un moment donné de la période de 8 heures suivante, jetez 1d10 pour déterminer de quoi il s'agit (reportez-vous à la table ci-dessous) et jetez 1d8 pour déterminer combien d'heures s'écoulent avant la découverte.

1d10	Découverte	1d10	Découverte
1–4	Poche élémentaire	9	Veine de gemmes
5–8	Veine de métal	10	Fossile

Poche élémentaire : la plupart des aventures du plan élémentaire de la Terre se déroulent dans les espaces libres du plan, ces zones qui ne sont pas faites de terre, mais qui sont l'intrusion d'autres plans dans le plan élémentaire de la Terre. Les plus courantes sont les cavernes creusées par des eaux étrangères à ce plan et les tunnels excavés par des créatures vivantes. Le plan lui-même se déplace lentement, comme une pâte épaisse, et finit par remplir ceux-ci.

Il existe également des espaces libres durant plus longtemps : une poche élémentaire, lieu où un autre plan émerge dans le plan élémentaire de la Terre. Il est dangereux de pénétrer dans ces régions car elles peuvent déferler violemment sur les zones avoisinantes et les immerger complètement dans leur élément. Une poche élémentaire d'eau inonde une zone donnée, alors qu'une zone élémentaire de feu soumet ceux qui s'y trouvent aux dangers d'un séjour dans le plan élémentaire du Feu.

Généralement, les poches s'étendent sur 6 mètres à partir du point de brèche. En certains endroits, la zone entourant une poche élémentaire a été soigneusement exploitée, et ces zones peuvent toujours être habitées par des autochtones du plan émergeant.

Veine de métal : ce type de dépôt est généralement constitué d'un métal précieux du plan Matériel, comme l'or, l'argent ou le platine. Une veine type produit 1 000 po par heure passée à creuser, et ce pendant 4d10 heures.

Veine de gemmes : ces découvertes, plus petites mais plus précieuses, produisent des gemmes brutes qui ne sont bien entendu pas taillées. Un tel dépôt peut rapporter 2d10 gemmes. Une utilisation réussie de la compétence Artisanat (taille de gemmes) peut produire des gemmes de grande valeur. Déterminez la valeur du produit fini à l'aide de la table 7–5 du chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Fossile : il s'agit d'un terme générique désignant les objets et créatures (mortes ou vivantes) s'étant retrouvés prisonniers de la pierre jusqu'à leur découverte par des prospecteurs ou des explorateurs. Lorsqu'une personne en train de creuser à travers le plan tombe sur un fossile, jetez les dés sur une table de rencontre aléatoire de votre choix du *Guide du Maître* (au facteur de puissance approprié). Si la créature obtenue ne saurait survivre au temps qu'elle a passé ensevelie dans le plan élémentaire de la Terre, le personnage découvre son cadavre (et tout trésor éventuel). Si la créature peut au contraire survivre à un tel séjour sous terre, comme une créature artificielle ou un mort-vivant tangible, les explorateurs ont alors un nouveau problème sur les bras !

Le Grand Fouissement Funeste

La race la plus civilisée du plan élémentaire de la Terre est celle des daos (comme eux-mêmes le prétendent). On trouve ces génies dans un grand nombre de communautés, et leur désir continuel de faire affaire avec des races extraplanaires les place souvent en désaccord avec la vie élémentaire autochtone. La plus grande communauté dao est le Grand Fouissement Funeste, également appelé le Grand Dédale. C'est là que réside le plus grand chef de ce peuple.

Le Fouissement lui-même est un labyrinthe incroyable de tunnels, que connaissent parfaitement les daos, mais extrêmement déroutant pour les voyageurs. Les daos et leurs races d'esclaves y vivent dans une ténébreuse splendeur, cherchant avidement les gemmes qu'ils pourront vendre. Les esclaves, souvent les perdants de paris et de marchandages effectués avec les daos, construisent et reconstruisent des passages, repoussent les attaques élémentaires et sont, pour le reste, lentement tués à la tâche par leurs maîtres négligents.

Des cristaux luisants jalonnent le Grand Fouissement Funeste, accompagnés de vastes cavernes disposées en motifs étoilés, que l'on ne voit nulle part ailleurs dans le plan Matériel. On produit également de la nourriture, principalement les champignons lumineux qui foisonnent dans les zones les plus sombres. Ces aliments à l'odeur et au goût peu agréables sont surtout consommés par les esclaves. Les daos eux-mêmes ne mangent et ne boivent que pour les sensations que cela leur procure et peuvent survivre aussi facilement en avalant de la pierre que n'importe quoi d'autre. Certains ont des goûts si étranges qu'ils consomment volontairement des gemmes rares, qu'ils considèrent comme un raffinement.

Le Grand Fouissement Funeste comporte un grand nombre de vastes cavernes naturelles, tectoniquement instables. Les tremblements de terre sont fréquents, ce qui occupe grandement les esclaves au sein du Fouissement, aussi large qu'un continent.

Les liens et passages du Grand Fouissement Funeste communiquent avec tout un éventail de portails menant à d'autres plans intérieurs, aux frontières souterraines de certains plans extérieurs et aux plus profonds donjons du plan Matériel. On raconte que quelque part, au sein du Grand Fouissement Funeste, un portail permet d'accéder à tous les lieux secrets de la cosmologie de D&D.

Les daos encouragent cette rumeur et ouvrent leurs passages aux voyageurs planaires qui prisent la discrétion dans leurs déplacements. La seule chose qui empêche le Grand Fouissement Funeste de devenir une destination plus populaire est la nature sournoise des daos eux-mêmes. Ces derniers considèrent en effet que toute autre créature est aussi indigne de confiance qu'eux, et ils sont très rancuniers à l'égard de quiconque, dieu ou mortel, les regarde de travers. C'est pourquoi nombre des êtres les plus puissants de la cosmologie de D&D évitent le Grand Fouissement Funeste.

Tremblements de terre

Le plan élémentaire de la Terre est en mouvement perpétuel. Ce dernier est le plus souvent lent : processus plein de grincements, emplissant les cavernes et les tunnels créés par les créatures passées auparavant. Mais parfois, ce phénomène est beaucoup plus brusque et dangereux.

Toute créature prise dans la zone d'un tremblement de terre (généralement un cercle de 45 mètres de rayon) subit les effets du sort de *tremblement de terre*. En outre, les personnages situés dans une caverne ou un tunnel doivent réussir un jet de Réflexes (DD 17) ou finir ensevelis sous un éboulement (reportez-vous à la partie *Éboulements* du chapitre 4 du *Guide du Maître*). Les personnages ensevelis sous de la terre meuble et des pierres doivent soit s'extraire eux-mêmes, soit être dégagés par leurs alliés.

RENCONTRES DE LA TERRE

Le plan élémentaire de la Terre est un lieu de masse et de solidité extraordinaires. Les créatures incapables de creuser et qui ne possèdent pas le pouvoir des xorns à se déplacer à travers la terre ne se rencontrent que dans les tunnels, cavernes et autres poches qui parsèment le plan.

La table ci-dessus est adaptée aux voyageurs classiques, mais le maître du donjon peut également l'utiliser comme base afin de créer sa propre table de rencontres pour des régions précises, en y ajoutant de nouvelles créatures ou en modifiant les pourcentages indiqués.

Sur un résultat de 96–100, les personnages font une rencontre sur la table 6–4. Effectuez un jet de dés une fois par heure.

LE PLAN DE L'ÉNERGIE NÉGATIVE

C'est la nuit dans toute sa noirceur, le cœur des ténèbres, la faim dévoreuse d'âmes.

Le plan de l'énergie négative est un espace vide et stérile, une vacuité infinie, un lieu de nuit universelle et éternelle. Pire, c'est un plan nécessiteux et avide, qui aspire l'essence de tout ce qui est vulnérable. Chaleur, feu et vie elle-même sont attirés dans sa gueule, qui exige toujours plus.

Pour le voyageur, il n'y a pas grand-chose à voir dans le plan de l'énergie négative. C'est un lieu vide et obscur, un puits éternel où l'on peut tomber jusqu'à ce que le plan lui-même dérobe toute lumière et toute force.

Le plan de l'énergie négative est le plus hostile des plans intérieurs, et le plus dédaigneux et intolérant envers la vie. Seules les créatures invulnérables à ses énergies voleuses d'existence peuvent y survivre, et même elles doivent endurer l'énergie négative qui implore sans cesse et cherche à absorber leur essence vitale.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN DE L'ÉNERGIE NÉGATIVE

Le plan de l'énergie négative affiche les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective :** à l'instar du plan élémentaire de l'Air, les habitants de ce plan déterminent eux-mêmes où se trouve leur « bas ».
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Énergie négative majoritairement dominante :** des régions du plan affichent la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante, et ces îlots sont souvent habités. Optionnellement, pour les cosmologies où le plan de l'énergie négative est plus habité, vous pouvez faire de la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante la caractéristique par défaut, avec des poches à d'énergie négative majoritairement dominante.
- **Magie renforcée :** les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie négative voient leur quintessence tirée (comme si on avait utilisé le don Quintessence des sorts sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice. Les pouvoirs de classe exploitant l'énergie négative, comme l'intimidation ou le contrôle des morts-vivants, bénéficient d'un bonus de +10 au jet visant à déterminer les dés de vie affectés.
- **Magie affaiblie :** les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie positive, y compris les sorts de *soins*, sont affaiblis.

On peut toujours utiliser ces sorts et pouvoirs magiques, mais il faut alors réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort). Les personnages sont victimes d'un malus de –10 aux jets de Vigueur qu'ils effectuent pour regagner des niveaux négatifs conférés par le drainage de l'énergie durant leur séjour dans ce plan, mais ils peuvent également quitter le plan de l'énergie négative et tenter leurs jets de Vigueur ailleurs.

HABITANTS NÉGATIFS

Tout comme son jumeau d'énergie positive, le plan de l'énergie négative est relativement vide. Il ne renferme pas de véritable forme élémentaire ou de versions de créatures du plan Matériel, sans compter que ses Extérieurs sont peu nombreux et isolés. Mais contrairement au plan de l'énergie positive, les morts-vivants prospèrent en ce sombre lieu.

Les Extérieurs les plus connus que l'on rencontre dans le plan de l'énergie négative sont les xeg-yi. Ces créatures étranges issues d'un autre monde semblent douées de conscience, bien que leur nature et leurs buts restent un mystère pour beaucoup. Les Extérieurs originaires du plan de l'énergie négative (y compris les xeg-yi) sont immunisés contre les effets nocifs classiques du plan.

Le plan de l'énergie négative est un lieu hospitalier pour les morts-vivants, en particulier ceux qui drainent l'énergie vitale de leurs adversaires. Âmes-en-peine, spectres et nécrophages y sont monnaie courante, et de puissants vampires et liches y demeurent également. La seule chose qui limite ces créatures est la faible présence de proies, ce qui explique que tout mort-vivant qu'on y rencontre soit généralement en route pour une destination inconnue.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Dans le plan de l'énergie négative, les mouvements fonctionnent sur le même principe que ceux du plan élémentaire de l'Air et des autres plans à gravité subjective. Toutefois, le vol nécessitant des ailes ou la présence d'air y est impossible, ce qui ne concerne pas le vol magique (sort de *vol*, par exemple). Ainsi, dans le plan de l'énergie négative, les ailes d'un oiseau ne s'appuient sur rien, mais le pouvoir de lévitation d'un tyrannœil fonctionne normalement.

Même pour un voyageur capable de se déplacer à travers ce plan vide et désolé, l'obscurité totale et l'absence de points de repère en font un lieu qu'il est dangereux de visiter. En la matière, les morts-vivants semblent aussi désemparés que les autres visiteurs du plan Matériel. Si un puissant lanceur de sorts trouve le moyen de traiter avec les xeg-yi, ces derniers peuvent alors servir de guides.

Combat négatif

Le plan de l'énergie négative ne possédant pas de caractéristique de gravité, de nombreux assaillants peuvent attaquer une seule et même cible (pour plus d'informations, reportez-vous à l'encadré *Combats en trois dimensions* du chapitre 3.) Pour le reste, le combat n'est affecté en rien par le plan de l'énergie négative.

PROPRIÉTÉS DU PLAN DE L'ÉNERGIE NÉGATIVE

Le plus grand danger apparent du plan de l'énergie négative est le plan lui-même – sa malveillance tapie et sa nature avide d'aspirer les âmes constituent une menace pour tous ceux qui le traversent.

À l'instar de son cousin positif, il n'y a pas d'air dans le plan de l'énergie négative. Même si les lieux ne sont pas un véritable vide, l'étouffement représente un grand danger et le manque d'air respirable tend à garder les créatures vivantes à distance. De même, la nourriture et la boisson n'existent pas à l'état naturel dans le plan de l'énergie négative et le voyageur doit donc emporter des provisions.

Le plan de l'énergie négative ne s'abat pas uniquement sur la lumière. Son avidité aspire la vie de tout ce qu'il trouve. Torches et lanternes brûlent moitié moins longtemps. La durée des sorts n'est toutefois pas affectée, car la nature du sort lui-même contrecarre le pouvoir entropique de l'énergie négative.

Enfin, l'un des grands dangers du plan est que, même s'il possède des régions à caractéristiques minoritairement et majoritairement négatives, la frontière entre les deux types de zones n'est pas nette. Pire encore, elle se déplace et même un voyageur immobile peut donc se retrouver dans une région à caractéristique majoritairement négative, qui lui drainera sa force. Des sorts tels que *protection contre l'énergie négative* permettent de se garder de ces périls temporairement.

Le plan de l'énergie négative est entièrement plongé dans le noir. Même si un voyageur apporte sa propre source de lumière, le pouvoir inhérent du plan draine toutes les couleurs, ne laissant que des tons gris illuminés d'une lueur tremblante.

Le champ de vision (y compris la vision dans le noir) est limité à 1,50 m. Au-delà, les sources de lumière ressemblent à des parcelles indistinctes de radiance, miroitant faiblement dans la nuit la plus noire. Il est impossible, dans ce lieu oppressant, d'évaluer les distances.

Pierre de vide

En certaines régions, l'intensité destructrice du plan est telle que l'énergie négative se replie sur elle-même et s'agrège en morceaux d'une sinistre matière noire. Ces blocs de « pierre de vide » sont peut-être le matériau de construction d'objets comme la *sphère d'annihilation*. De fait, tout ce qui entre en contact avec une pierre de vide est instantanément détruit. Contrairement à ce qui se passe avec une *sphère d'annihilation*, un personnage touchant une pierre de vide a droit à un jet de Vigueur (DD 25) à chaque round où il reste en contact avec elle. Même les autochtones du plan de l'énergie négative sont vulnérables aux pierres de vide.

Autre différence avec la *sphère d'annihilation*, les blocs de pierre de vide ne peuvent être contrôlés par l'énergie mentale. Les pierres de vide peuvent être de n'importe quelle taille, de quelques centimètres à des dizaines de mètres.

Marasmes

Certaines régions du plan de l'énergie négative sont moins mortelles que d'autres, réduisant la caractéristique d'énergie de majoritaire à minoritaire, ou même la supprimant entièrement. Ces zones, appelées marasmes, sont relativement statiques dans le plan, de sorte que des tours, des villes et d'autres structures peuvent y être construites.

Les périls liés à ces lieux sont doubles. La menace la plus évidente est la vie (et la non-vie) hostile résidant alentour. La seconde est que les frontières d'un marasme peuvent disparaître, laissant passer de mortelles vagues d'énergie négative qui dévastent tout dans les environs. Les nécromanciens, en particulier, prisent les marasmes et en font souvent leur repaire.

Cœur Mort

Lieu le mieux connu au sein d'un des principaux marasmes, Cœur Mort est une ville entièrement construite sous la forme d'une flèche autour d'une sphère de métal vide d'un diamètre de 1,5 km, ayant glissé là depuis un plan Matériel alternatif mort depuis longtemps. Si l'extérieur de la sphère possède la caractéristique d'énergie minoritairement négative, l'intérieur est libre de toutes les énergies létales du plan. Mais cette protection ne permit pas de sauver ses habitants…

La ville était à l'origine une communauté utopique expérimentale. Appelée tout d'abord Cœur du Vide, elle fut conçue par ses mystérieux maîtres comme un lieu absolument vierge d'autres êtres et écoles de pensée. En réalité, elle fut rapidement écrasée par les morts-vivants, qui firent ripaille des chairs et des âmes de ses étudiants. Aujourd'hui, ses tours et ses places sont désertes, les envahisseurs morts-vivants mis à part. On peut y rencontrer tous les types de morts-vivants, avec non seulement les créatures draineuses d'énergie comme les âmes-en-peine, les spectres et les nécrophages, mais aussi des squelettes, zombis et momies plus courants. Quelques liches et puissants vampires se sont même installés dans la sphère, dont ils ont fait leur demeure.

Des rumeurs colportées par les mercanes racontent que les diverses factions maléfiques du Cœur du Vide se livrent entre elles à des guerres perpétuelles. Mais aujourd'hui, un individu particulièrement dangereux, un minotaure vampirique, a réussi à apporter la paix entre les factions et a relancé des recherches sur la nature de la ville et du plan lui-même. Les mercanes pensent qu'un des objectifs possibles du minotaure vampirique est de diriger la ville vers un autre plan et d'envoyer ses sbires morts-vivants tout mettre à feu et à sang.

Châteaux périlleux

Étant donné le grand nombre de créatures mort-vivantes habitant le plan de l'énergie négative, ce dernier est moins souvent utilisé pour l'envoi de prisonniers maléfiques et de dangereux objets. Cependant, les prisonniers d'alignement bon et les objets bienfaisants y sont fréquemment emprisonnés, généralement dans des tours de fer piqueté aux portes verrouillées.

Certaines détiennent des célestes ou des artefacts d'alignement bon qu'il est difficile de détruire, tandis que d'autres renferment des paladins en stase et d'autres objets et individus fatals pour les morts-vivants. La présence de ces « châteaux périlleux » est souvent une raison pour les voyageurs du plan Matériel (en particulier ceux d'alignement bon) de se rendre dans ce plan.

RENCONTRES NÉGATIVES

Le plan de l'énergie négative est généralement un lieu vide, hostile à l'extrême. On y rencontre peu de choses et la chance de tomber dessus au hasard est minime. Le plan de l'énergie négative est considéré comme légèrement plus mortel que le plan de l'énergie positive du fait de la présence de morts-vivants.

La table ci-dessous est adaptée aux voyageurs typiques, mais le maître du donjon peut également l'utiliser comme base afin de créer sa propre table de rencontres pour des régions précises, en y ajoutant de nouvelles créatures ou en modifiant les pourcentages indiqués.

Sur un résultat de 100, les personnages font une rencontre sur la table 6–5. Effectuez le jet de dés une fois par heure.

TABLE 6–5 : RENCONTRES DU PLAN DE L'ÉNERGIE NÉGATIVE

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–30	Marasme	–	–	–
31–45	Énergon, xeg-yi	2d4	5	10
46–55	Spectre	1d4+2	7	11
56–65	Vampirien	2d4	4	10
66–80	Pierre de vide	–	–	–
81–90	Nécrophage	2d6	3	9
91–100	Âme-en-peine	2d6+1	5	12

LE PLAN DE L'ÉNERGIE POSITIVE

C'est le pouvoir incarné, la brillance au-delà de toute connaissance , la vie dans ce qu'elle a de plus absolu.

La meilleure comparaison possible avec le plan de l'énergie positive est le cœur d'une étoile. C'est une chaudière de création continuelle, un domaine de brillance au-delà de la capacité d'entendement du regard des mortels. Ses êtres vacillent et ondulent alors que naissent de nouvelles matières et énergies, qui suppurent jusqu'à leur pouvoir maximum comme des fruits mûrs. C'est un plan vibrant, si plein de sa propre vie que les voyageurs qui le visitent sont noyés de sa puissance.

Le plan de l'énergie positive ne possède pas de surface et est semblable au plan élémentaire de l'Air par sa nature vaste et ouverte. Toutefois, chaque parcelle de ce plan brille fortement d'un pouvoir inhérent. Ce pouvoir est dangereux pour les enveloppes charnelles et mortelles, qui ne sont pas faites pour le recevoir.

En dépit des effets bénéfiques du plan, c'est l'un des plus hostiles des plans intérieurs. Un voyageur non protégé y déborde de pouvoir alors que l'énergie positive s'empare de son corps. Puis, sa forme mortelle étant incapable de contenir pareille puissance, elle s'embrase comme une petite planète prise dans une supernova. Les visites dans le plan de l'énergie positive sont brèves et, même alors, les voyageurs doivent être sérieusement protégés.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN DE L'ÉNERGIE POSITIVE

Le plan de l'énergie positive affiche les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Énergie positive majoritairement dominante** : des régions du plan ne possèdent que la caractéristique d'énergie minoritairement positive, et ces îlots sont souvent habités. Vous pouvez également, si vous souhaitez un plan de l'énergie positive un peu plus modéré, faire de la caractéristique d'énergie minoritairement positive la caractéristique par défaut.
- **Magie renforcée** : les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent de l'énergie positive voient leur quintessence tirée (comme si on avait utilisé le don Quintessence des sorts sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice. Si l'on peut tirer la quintessence des sorts de *soins*, tous les sorts de guérison ne sont pas affectés. Le plan de l'énergie positive n'a par exemple aucun effet sur *guérison des maladies*, les énergies bénéfiques du plan

aidant la maladie autant que sa victime. Par conséquent, ce sort n'est ni pire ni meilleur que dans le plan Matériel.

Les pouvoirs de classe exploitant l'énergie positive, comme le renvoi ou la destruction de morts-vivants, bénéficient d'un bonus de +10 au jet visant à déterminer les dés de vie affectés. (De toute façon, on ne rencontre pratiquement aucun mort-vivant dans ce plan.)

- **Magie affaiblie** : les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent l'énergie négative sont affaiblis, y compris les sorts de *blessure*. On peut toujours utiliser ces sorts et pouvoirs magiques, mais il faut alors réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort).

HABITANTS POSITIFS

Les plans d'énergie sont appelés « plans vides » car ils renferment peu de formes de vie natives. Il leur manque les formes élémentaires traditionnelles des autres plans ou, s'ils en recèlent, elles sont si différentes de la vie du plan Matériel qu'on ne les reconnaît pas en tant que telles.

Certains Extérieurs habitent le plan de l'énergie positive. Les plus célèbres d'entre eux sont les ravids, qui tendent à résider dans les zones les plus calmes du plan, mais les énergons connus sous le nom de xag-ya sont également courants, même au plus profond du plan.

Les Extérieurs habitant le plan de l'énergie positive (comme les ravids) sont immunisés contre les effets typiques préjudiciables du plan, bien qu'ils profitent toujours de la nature régénératrice de ce domaine. Les êtres ne pouvant être soignés normalement ou ne profitant pas de l'énergie positive, comme les créatures artificielles, peuvent également y survivre.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Dans le plan de l'énergie positive, les déplacements fonctionnent comme dans les autres plans possédant une gravité directionnelle subjective – les voyageurs définissent un « bas » et se déplacent en fonction de cette direction. Les déplacements nécessitant une poussée contre un objet tangible, comme le vol au moyen de battements d'ailes ou la nage au moyen de nageoires, ne fonctionnent pas puisque rien n'existe qui puisse servir de force contre laquelle agir. Le vol magique, qu'il soit dû à un sort ou à un pouvoir magique, fonctionne quant à lui normalement.

Le plus grand danger du plan de l'énergie positive est qu'il ne présente aucune destination particulière, et qu'il ne contient que peu de repères pour guider les voyageurs. Les ravids et les créatures similaires semblent posséder leur propre méthode pour connaître l'emplacement des choses, et il est possible de les persuader de servir de guides dans ce plan.

COMBAT POSITIF

La caractéristique d'absence de gravité des plans d'énergie explique qu'un nombre accrû d'assaillants puisse attaquer une seule et même cible. (Pour plus d'informations, reportez-vous à l'encadré *Combats en trois dimensions* au chapitre 1.) Des attaques en grand nombre sont donc généralement nécessaires, la nature régénératrice du plan, même en ses lieux les plus calmes, suffisant à garder la plupart des combattants sur pieds pendant un certain temps. À l'exception de la différence énoncée ci-dessus, les combats se déroulent normalement dans le plan de l'énergie positive.

PROPRIÉTÉS DU PLAN DE L'ÉNERGIE POSITIVE

Le plus grand danger manifeste du plan de l'énergie positive est le plan lui-même. Son rayonnement constitue une menace pour le voyageur.

Le plan de l'énergie positive ne possède pas d'air. Même s'il n'est pas fait de vide (l'énergie positive fournit l'équivalent d'une pression atmosphérique normale), l'étouffement représente donc un grand risque. Même les soins rapides conférés à tous les habitants du plan n'ont aucun effet sur la suffocation. Les voyageurs doivent apporter leur propre atmosphère dans ce plan ou s'abstenir de respirer pendant leur séjour.

De même, nourriture et boisson n'existent pas à l'état naturel dans le plan de l'énergie positive, et les dégâts temporaires liés à la faim et à la soif ne sont pas non plus soignés automatiquement.

Tout comme le plan de l'énergie négative est divisé en régions majoritairement et minoritairement négatives, le plan de l'énergie positive est divisé en différentes zones. Le voyageur peut ainsi se retrouver soudainement dans une zone où ses oreilles sifflent, où ses muscles tremblent et où ses os vibrent même sous l'effet du brusque afflux d'énergie. Il n'existe pourtant aucune indication immédiate quant au changement de frontière et aucun moyen de savoir où trouver des zones d'énergie minoritairement positive. Les sorts comme *sécurité* peuvent aider le voyageur, mais de tels flux d'énergie constituent toujours un risque.

Le plan de l'énergie positive est un lieu de brillance immaculée, où le pouvoir inhérent du plan blanchit le spectre et laisse un environnement d'ombres candides et absolues.

Le champ de vision normal (y compris la vision dans le noir) est limité à 1,50 m. Au-delà, objets et créatures apparaissent sous forme de tâches indistinctes de ténèbres contre le fond laiteux. Il est impossible d'estimer les distances au sein de cet environnement lumineux.

Explosions d'énergie

Même au sein du rayonnement brillant et mortel du plan de l'énergie positive, certaines régions sont plus intenses et dangereuses que d'autres. Ces dernières entrent en éruption comme des soleils miniatures, conférant soudainement à toute créature située dans le rayon de l'explosion (généralement 9 mètres, mais parfois jusqu'à 36 mètres) 3d10 points de vie temporaires supplémentaires. Les dangers liés au fait de dépasser le double du total normal de points de vie (comme indiqué pour la caractéristique d'énergie positive dominante) s'appliquent toujours.

En outre, toute créature située dans l'aire d'effet d'une explosion d'énergie doit réussir un jet de Vigueur (DD 24) ou être aveuglée pendant 1d10 rounds.

Champs d'animation

Les champs d'animation sont des zones invisibles du plan de l'énergie positive particulièrement riches en énergies animant les objets. Ces zones ont généralement la forme d'une sphère d'un rayon de 45 à 450 mètres. Au sein de la sphère, il y a 50 % de chances à chaque round pour qu'un objet possédé par un personnage s'anime et l'attaque. Utilisez la description des objets animés du *Manuel des Monstres* pour vous guider. L'animation dure tant que le personnage reste dans le champ d'animation, plus 2d6 rounds supplémentaires.

Bordures

Les bordures sont des zones de calme dans le plan, des îles ou des rivages sur le lit brûlant et bouillonnant de l'énergie. Elles

affichent la caractéristique d'énergie minoritairement positive et sont piquetées de morceaux de débris provenant d'autres plans, parmi lesquels des citadelles flottantes, des bribes de brume astrale déchiquetée ou des morceaux d'autres plans. Les morceaux les plus solides des bordures sont utilisés comme avant-postes par des créatures suffisamment puissantes pour surmonter la nature fluctuante du plan. De telles forteresses doivent être bien protégées, car des marées d'énergie positive plus intense peuvent balayer la bordure à tout moment.

L'Hospice

Lieu particulier d'une région de bordure, l'Hospice est une citadelle flottante possédant un large affleurement de rocs servant de bouclier contre les énergies les plus mortelles du plan. L'Hospice et les 90 mètres qui l'entourent affichent la caractéristique d'énergie minoritairement positive, bien que la structure doive parfois changer d'emplacement pour perpétuer le phénomène.

L'Hospice héberge une petite communauté de saints chevaliers et guérisseurs ayant voué leur existence à l'art des soins. L'ordre est célèbre pour avoir accueilli des individus gravement blessés et les avoir remis sur pieds, et ses membres connaissent des sorts et des procédures permettant la guérison de maladies autrement incurables. Leur capacité à traiter les maladies dans ce plan est limitée par la nature même des lieux mais, au pire des cas, la communauté de l'Hospice connaît souvent des moyens de guérison efficaces n'impliquant pas l'énergie positive.

L'Hospice est protégé par un grand nombre de golems, outre ses servants humains. Des individus d'alignement bon, en provenance de douzaines de plans, travaillent à l'Hospice. Même s'ils ne refusent pas de s'occuper d'un individu mauvais, ils gardent leurs patients les moins dignes de confiance dans des salles verrouillées.

Cellules d'emprisonnement

Les individus particulièrement puissants peuvent être efficacement emprisonnés en jetant leur forme physique ou leur âme liée dans une prison protégée d'énergie positive, elle-même envoyée dans le plan de l'énergie positive. Même s'il ne s'agit pas d'une solution à long terme (de telles prisons sont toujours ouvertes par quelque voyageur trop curieux ou envoyées dans un autre plan par un vortex), ces cellules d'emprisonnement maintiennent objets et individus coupés des autres plans pour des décennies ou même des générations.

RENCONTRES POSITIVES

Comme son frère, le plan de l'énergie positive est un lieu généralement vide, hostile à l'extrême. On y rencontre peu d'objets et de créatures, et les chances d'en croiser un par hasard sont minimes.

La table ci-dessous est adaptée aux voyageurs typiques, mais le maître du donjon peut également l'utiliser comme base afin de créer sa propre table de rencontres pour des régions précises, en y ajoutant de nouvelles créatures ou en modifiant les pourcentages indiqués.

Sur un résultat de 100, les personnages font une rencontre sur la table 6–6. Effectuez le jet de dés une fois par heure.

TABLE 6–6 : RENCONTRES DU PLAN DE L'ÉNERGIE POSITIVE

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–30	Champ d'animation	–	–	–
31–60	Zone de bordure	–	–	–
61–75	Énergon, xag-ya	2d4	4	9
76–85	Explosion d'énergie	–	–	–
86–100	Ravid	2d4	5	10

QUI RÈGNE SUR LES PLANS ÉLÉMENTAIRES ?

Les divinités gravitent souvent autour des plans qu'elles peuvent facilement modifier. Les mortels se chamaillent généralement pour les plans dans lesquels ils peuvent vivre confortablement. Mais dans les plans intérieurs, et en particulier les plans élémentaires, existe-t-il des chefs ultimes ? Tout dépend de la manière dont vous souhaitez voir les éléments fonctionner au sein de votre cosmologie. Voici quelques solutions :

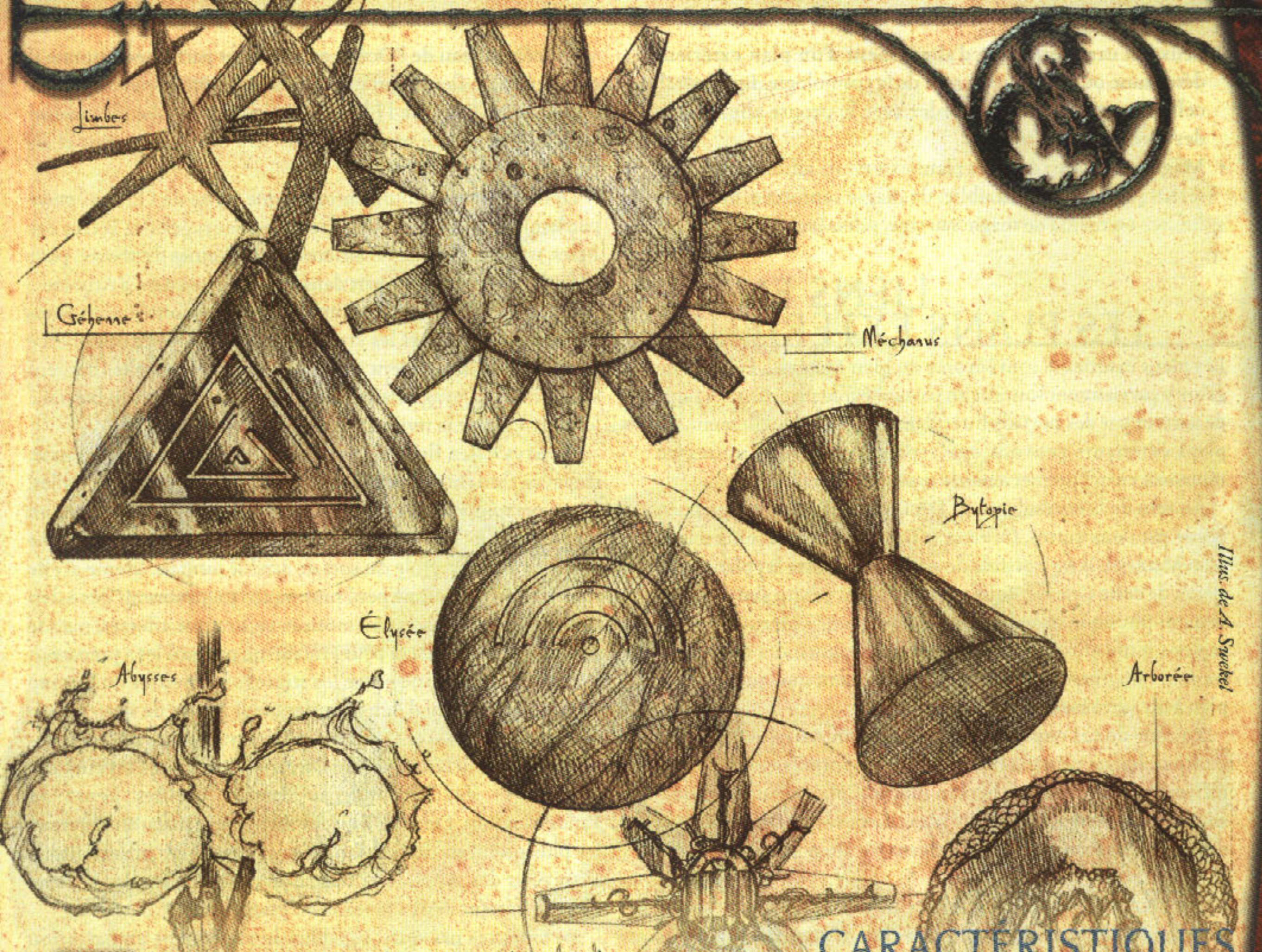
Dieux élémentaires : toutes les divinités ne peuvent pas choisir de vivre dans les plans extérieurs affichant la caractéristique d'altération divine. Celles qui possèdent un domaine ou des attributions élémentaires peuvent choisir de vivre dans les plans intérieurs. Les dieux élémentaires sculptent leurs demeures à partir des éléments vivants et des énergies de leur plan, utilisant leurs pouvoirs divins pour atténuer certains des effets secondaires les plus mortels de leur région pour leurs visiteurs. Les dieux élémentaires peuvent choisir de vivre dans les plans intérieurs s'ils possèdent de nombreux adorateurs utilisant cet élément ou énergie, ou si leurs propres domaines comprennent un type d'élément. Ils entretiennent avec leurs adorateurs la même relation que les dieux des plans extérieurs. Selon la manière dont vous traitez la vie après la mort au sein de votre cosmologie (cf. chapitre 7), les plans intérieurs possèdent peut-être leurs propres suppliants, dotés des immunités appropriées.

Souverains élémentaires : dépassant les pouvoirs des nobles élémentaires, les souverains élémentaires sont des êtres physiques dotés de pouvoirs et d'une force comparables à ceux d'un dieu. Ils sont toutefois différents des divinités en ceci qu'ils n'entretiennent pas la même relation de culte avec les mortels. Néanmoins, ils sont vénérés par certains, qui sont amenés à leur demander des faveurs, et ils peuvent choisir d'accorder leur aide selon leurs caprices.

Génies : les daos, djinns, éfrits et marids sont peut-être plus que ce qu'ils paraissent. Peut-être ont-ils découvert les secrets de leurs plans d'existence, et leurs califes et émirs les plus puissants peuvent-ils manipuler des pouvoirs presque divins s'ils en payent le prix ? Les élémentaires sont leurs vassaux et serviteurs, et ils les informent de ce qui se déroule dans le plan Matériel.

Plans élémentaires non gouvernés : les plans intérieurs sont des lieux chaotiques soumis à de perpétuels changements. N'importe quel être a besoin de toute sa volonté et de tous ses pouvoirs pour conserver à une parcelle de terre, d'air, de feu ou d'eau son intégrité. Les plans eux-mêmes ne sont qu'entropie pure, écrasant, brûlant, submergeant ou emportant tout ce qui n'est pas de leur type élémentaire ou énergétique. Au sein de la cosmologie de D&D, les plans des énergies positive et négative sont désolés et dénués de souverains, du fait même de leur hostilité, mais cela n'est pas forcément le cas de toutes les cosmologies.

Plans élémentaires conscients : avec cette variante, tous les élémentaires ne sont que des extensions d'un être élémentaire plus grand dont le corps n'est autre que le plan élémentaire lui-même. Supérieurs aux dieux en matière de pouvoir, ces plans conscients considèrent les lanceurs de sorts invoquant des morceaux d'eux-mêmes comme des parasites. Or, tout le savoir acquis par chaque élémentaire l'est aussi par l'ensemble du plan, et un plan conscient qui s'intéresse à votre personnage peut devenir extrêmement influent et dangereux...



Illus. de A. Swekel

Si les plans intérieurs sont la matière et l'énergie brutes qui font le multivers, les plans extérieurs en sont la direction, la pensée et le but. De même, bien des sages se réfèrent à ces plans sous les termes de plans divins, plans spirituels ou plans dévots, car les plans extérieurs sont mieux connus pour être la résidence des divinités. Les dieux peuvent fort bien vivre ailleurs, mais ils prospèrent en ces endroits. D'autres créatures y résident aussi ; certaines servent ces divinités et d'autres conservent férocement leur indépendance.

Selon le voyageur novice, les plans extérieurs sont plus hospitaliers et plus familiers aux autochtones du plan Matériel que les plans transitoires ou les plans intérieurs.

Cette notion est trompeuse. Bien que le paysage puisse ressembler à celui du plan Matériel, il peut changer au moindre caprice des puissances qui y vivent. Les désirs des forces divines qui habitent ces plans peuvent remodeler complètement leur environnement, l'effaçant littéralement et reconstruisant l'existence elle-même, afin de mieux satisfaire leurs propres besoins.

Les plans extérieurs peuvent également constituer l'ultime récompense faite aux esprits des trépassés de votre cosmologie. Les divinités peuvent ou non régner sur ces esprits. Selon la nature de cette cosmologie, les dieux peuvent agir en tant que juges, gardiens, souverains ou guides, conduisant les morts vers le grand au-delà.

CARACTÉRISTIQUES DES PLANS EXTÉRIEURS

Ces caractéristiques planaires s'appliquent aux plans extérieurs en général. Les divinités qui habitent le plan peuvent changer ces traits, car il s'agit de lieux affichant la caractéristique d'altération divine. De plus, étant donné la grande variété qui y est disponible, les plans individuels peuvent différer les uns des autres. Cependant, les tendances générales des plans extérieurs sont définies ci-dessous.

- **Gravité normale :** certains plans affichent une gravité directionnelle objective ou subjective, comme indiqué dans leur description.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération divine :** les divinités peuvent affecter l'apparence et les autres caractéristiques des plans extérieurs, dans les limites exposées ci-dessous.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques :** bien qu'il n'y ait pas de trait élémentaire ou d'énergie prédominant, certains plans disposent d'une ou plusieurs caractéristiques élémentaires ou énergétiques.
- **Au moins une caractéristique d'alignement :** un plan peut afficher un alignement intense ou modéré, sur l'axe Bien/Mal, Loi/Chaos, ou les

deux. La caractéristique d'alignement d'un plan extérieur détermine où il se situe au sein de la cosmologie. En général, celle-ci a tendance à s'accorder avec le propre alignement des divinités qui y résident.

- **Magie normale :** certains plans extérieurs affichent la caractéristique de magie affaiblie, de magie renforcée, de magie limitée ou même de magie sauvage, selon leur nature.

LIENS ENTRE LES PLANS EXTÉRIEURS

Les plans extérieurs sont séparés du plan Matériel, et les voyageurs y parviennent souvent en passant par le plan Astral à l'aide de sorts et par des portails interplanaires. Individuellement, les plans extérieurs peuvent être séparés les uns des autres ou mitoyens, ce qui permet ainsi de passer de l'un à l'autre.

Au sein de la cosmologie de D&D, chaque plan extérieur est bordé par deux autres, formant la Grande Roue qui encercle le plan Matériel. Il est possible de se déplacer entre les plans extérieurs de cette Grande Roue par l'Astral, ou par un simple mouvement physique quand le plan donne accès à un autre par ses régions mitoyennes. Ces frontières sont vaguement définies et toujours fluctuantes, et les créatures passent quelquefois d'un plan à un autre bien involontairement.

En plus de ses connections avec le plan Astral et les plans voisins, chaque plan extérieur abrite des portails qui mènent à différents endroits dans le plan même. Cela crée une impression de strates superposées, de plans disposés les uns au-dessus des autres, chacun menant au suivant par un portail.

LES STRATES DES PLANS EXTÉRIEURS

Les plans extérieurs disposent d'un certain nombre de portails intraplanaires qui ne conduisent pas à d'autres plans, mais à différents endroits de ce même plan. Ces portails relient souvent un réseau de « sous-plans », dotés d'habitants et de caractéristiques planaires similaires. On les perçoit généralement comme une pile de régions d'un même plan reliées entre elles, et les voyageurs les qualifient souvent de strates ou de niveaux.

La cosmologie de D&D exploite traditionnellement les strates pour décrire les environnements multiples de plans comme les Neuf Enfers, les Sept Paradis et les Strates Infinies des Abysses. Chaque groupe de strates constitue un plan, et les autochtones d'une strate sont originaires du plan dans son ensemble.

La plupart des portails venant d'ailleurs mènent à la première strate d'un plan à plusieurs niveaux. Cette strate, décrite comme la strate du « haut » ou du « bas » selon le plan, est le point d'arrivée pour presque tous les visiteurs. Elle fonctionne comme la porte d'entrée de ce plan. Les voyageurs peuvent atteindre directement les autres strates avec les sorts appropriés, car le plan Astral est coexistant avec toutes les strates du plan, sauf si le contraire est indiqué.

VOYAGES DANS LES PLANS EXTÉRIEURS

La plupart des voyageurs évoluant dans les plans extérieurs utilisent le sort de *projection astrale* ou un portail pour se rendre de lieu en lieu (et de plan en plan), mais il y a d'autres moyens.

L'Océan : l'eau de l'Océan est douce et parfumée, comme il convient à un fleuve qui prend sa source sur les terres bénies des Champs Bénis de l'Élysée. Cette voie fluviale qui traverse les plans permet de passer entre les royaumes, les strates et les plans extérieurs voisins.

Le fleuve Océan coule entre chaque strate de l'Élysée, passe par le niveau supérieur des Étendues Sauvages des Terres des Bêtes, traverse celui des Clairières Olympiennes d'Arborée, pour enfin se perdre quelque part dans la deuxième strate d'Arborée.

L'Océan est une voie communément empruntée pour voyager entre les plans et les strates. Des vaisseaux de commerce remontent et descendent son cours, et de petites villes bordent ses rives. Les voyageurs peuvent toujours trouver un bateau à louer le long de la rivière.

Le Styx : les flots de ce fleuve bouillonnent de graisse, d'épaves flottantes sales et des vestiges putrides de batailles. Toute personne goûtant ou touchant ces eaux doit effectuer un jet de Vigueur (DD 17) ou être frappée d'amnésie totale, comme si elle avait été la cible du sort de *débilité mentale*. Même si elle réussit ce jet, la victime perd néanmoins tout souvenir des 8 dernières heures. Les sorts mémorisés ne sont pas affectés, mais le personnage ne réalisera peut-être même pas qu'il les a préparés.

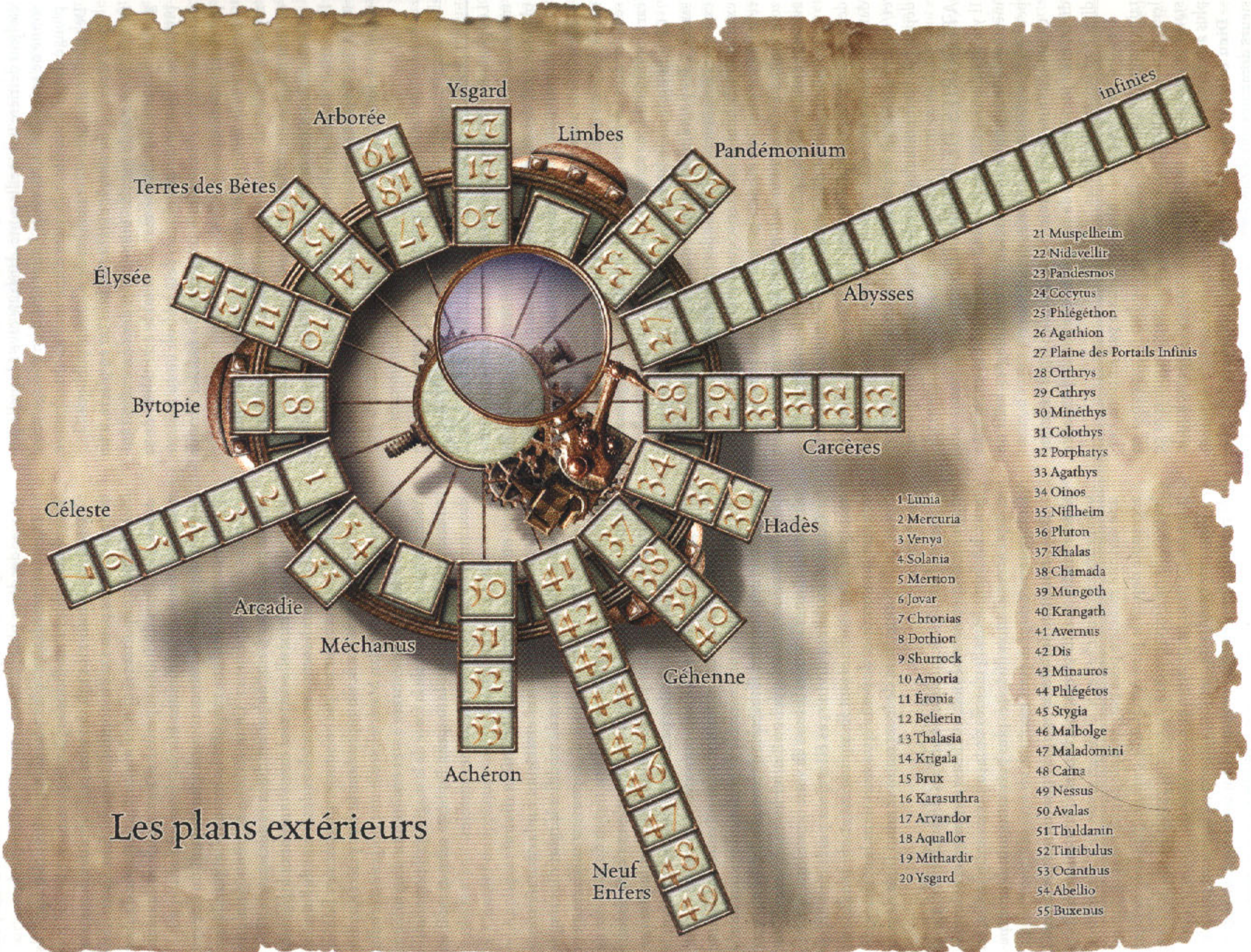
Le Styx bouillonne entre les strates supérieures du Champ de Bataille Infernal d'Achéron, des Neuf Enfers de Baator, de la Morne Éternité de la Géhenne, de la Lande Grise d'Hadès, des Profondeurs Tartaréennes de Carcères, des Strates Infinies des Abysses et des Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium. Des bras du Styx serpentent jusqu'aux niveaux les plus profonds de ces plans. Ainsi, l'un de ces bras atteint le 5[e] niveau des Abysses et d'innombrables ruisseaux coulent entre différents autres niveaux du grand puits.

De sinistres passeurs, capables de mener une embarcation dans les courants et les remous imprévisibles du fleuve, infestent ces eaux. Ils acceptent d'emmener, contre rétribution, des passagers d'un plan à un autre. Certains de ces passeurs (et passeuses) sont des fiélons et d'autres sont les esprits de créatures défuntes du plan Matériel, appelés suppliants. Il est possible, quoique rare, de rencontrer un passeur mortel mettant des talents nautiques durement acquis au service d'autres mondes.

Franchir les frontières : la première strate de chaque plan extérieur possède une frontière commune avec un autre plan sur chacun de ses flancs. De cette manière, tous les plans sont reliés. Les voyageurs connaissant les passages appropriés peuvent trouver des endroits où les frontières sont suffisamment ténues pour que l'on soit capable de passer de l'autre côté simplement en marchant.

Ce passage n'a rien d'un changement radical, mais est plutôt graduel. En se rapprochant de la frontière, le voyageur voit l'environnement devenir de plus en plus semblable à celui du plan voisin, tandis que les traits caractéristiques du plan qu'il est en train de quitter s'effacent progressivement. Il passe ensuite complètement dans le nouveau plan, sans qu'il lui ait été possible de connaître le moment exact de ce passage.

Les Marches Sans Fin : c'est un mystère. Les Marches mènent partout, à condition de trouver une entrée et une sortie. Un lien avec celles-ci ressemble généralement à un seuil banal ou à une arche quelconque, situé quelque part dans un plan extérieur. Derrière, se trouve un petit palier suivi d'un escalier,


Les plans extérieurs
Ysgard
Arborée
Limbes
Pandémonium
Terres des Bêtes
Élysée
Abysses
infinies
Bytopie
Carcères
Céleste
Hadès
Arcadie
Méchanus
Géhenne
Achéron
Neuf
Enfers
1 Lunia
2 Mercuria
3 Venya
4 Solania
5 Mertion
6 Jovar
7 Chronias
8 Dothion
9 Shurrock
10 Amoria
11 Éronia
12 Belierin
13 Thalasia
14 Krigala
15 Brux
16 Karasuthra
17 Arvandor
18 Aquallor
19 Mithardir
20 Ysgard
21 Muspelheim
22 Nidavellir
23 Pandesmos
24 Cocytus
25 Phlégéthon
26 Agathion
27 Plaine des Portails Infinis
28 Orthrys
29 Cathrys
30 Minéthys
31 Colothys
32 Porphatys
33 Agathys
34 Oinos
35 Niflheim
36 Pluton
37 Khalas
38 Chamada
39 Mungoth
40 Krangath
41 Avernus
42 Dis
43 Minauros
44 Phlégétos
45 Stygia
46 Malbolge
47 Maladomini
48 Caïna
49 Nessus
50 Avalas
51 Thuldanin
52 Tintibulus
53 Ocanthus
54 Abellio
55 Buxenus

tout à fait banal lui aussi. En général, les Marches Sans Fin se cachent derrière une vieille porte, dans une cave à laquelle personne ne prête attention, ou de l'autre côté d'un passage voûté plongé dans l'obscurité, à l'arrière d'une maison abandonnée. De telles entrées sont très rarement de notoriété publique.

Leur aspect va du simple escalier en bois ou en pierre, à un fouillis chaotique de marches suspendues dans un endroit baigné de lumière, où chaque marche semble être dotée de sa propre gravité. On dit que chacun peut trouver ce qu'il désire dans les Marches Sans Fin, à condition de fouiller chaque palier suffisamment longtemps.

L'origine et le dessein de cette construction demeurent un mystère. On ne sait si elle est véritablement infinie ou si elle est tout simplement infiniment grande.

Le Domaine Concordant des Terres Extérieures : grâce à la position unique qu'elles occupent au centre de la Grande Roue, les Terres Extérieures disposent d'une frontière commune avec tous les plans extérieurs.

LES HABITANTS DES PLANS EXTERIEURS

Les plans extérieurs abritent la majorité des Extérieurs. On y trouve donc des versions célestes et fiélonnes d'animaux du plan Matériel, des diables, des démons et des célestes disposant de grands pouvoirs. Nombre des créatures amenées dans le plan Matériel grâce à des sorts de *convocation de monstres* sont originaires des plans extérieurs. Les Extérieurs ont tendance à se rassembler dans les plans qui sont en accord avec leur alignement, car leurs interactions sont difficiles dans les plans hostiles.

Ce sont également les lieux de résidence de divinités puissantes. Elles peuvent exister dans d'autres plans, mais les plans extérieurs constituent pour elles des endroits parfaits. Les plans extérieurs affichent la caractéristique d'altération divine et leur relief même peut être modelé par ces êtres supérieurs sur une zone limitée. Enfin, à l'instar de la plupart des Extérieurs, ils tirent avantage à résider dans un plan en accord avec leur alignement.

Le troisième groupe d'importance est constitué des esprits des trépassés. Les créatures du plan Matériel qui meurent vont dans les plans extérieurs pour y recevoir un jugement final et/ou une grande récompense. L'endroit où arrivent ces âmes dépend de votre cosmologie et des besoins de votre campagne.

CATÉGORIES DE DIVINITÉS

Il y a des dieux, et il y a des dieux plus puissants encore. La mesure de leur pouvoir varie selon les cosmologies, mais on peut dégager plusieurs catégories principales :

Quasi-divinité/héros divin : ils n'ont qu'un léger caractère divin, mais possèdent tout de même une portion de puissance divine ou attirent des fidèles.

Demi-dieu : les plus faibles des dieux à part entière, certains furent des mortels légendaires que l'on récompensa en leur offrant une nature divine (quoique certains acquièrent ce statut de leur propre chef). Ce sont ceux qui ressemblent le plus à des mortels.

Dieu mineur : les dieux de cette catégorie possèdent plusieurs domaines qu'ils confèrent à leurs prêtres, ainsi qu'un champ de responsabilité, qualifié d'attributions et qu'ils supervisent. Ils gèrent de « petites affaires », œuvrant souvent pour et avec des dieux plus puissants.

Dieu intermédiaire : plus puissants que les précédents, ils sont responsables d'attributions plus importantes.

Dieu supérieur : il s'agit des plus puissants des dieux que les aventuriers peuvent rencontrer. Ils possèdent les attributions les plus importantes et sont souvent assistés par d'autres dieux. Certaines divinités supérieures commandent des communautés entières de leurs semblables, les panthéons.

Dieu suprême : certaines cosmologies abritent un être qui possède un pouvoir d'une magnitude encore plus grande que celui des dieux supérieurs. Cette divinité suprême peut être adorée par d'autres dieux, ou par des dieux et des mortels.

De telles entités, si elles existent dans votre cosmologie, sont au-delà de l'entendement des mortels et des forces de l'univers même. Elles semblent ne pas se soucier du tout des fidèles, n'accordent pas de sorts, ne répondent ni aux prières ni aux suppliques. Dans le plan Matériel, seule une poignée d'érudits est au courant de leur existence – et encore ! Le dieu mineur Vecna vénère par exemple la force de la magie, qu'il personnifie en une entité qu'il appelle le Serpent. Peut-être celui-ci est-il un dieu suprême aux pouvoirs incommensurables.

Dieux et plans soumis à l'altération divine

Les dieux apprécient les plans extérieurs, car la caractéristique d'altération divine leur permet de modifier le relief d'un simple geste de la main. Un être doté d'un pouvoir suffisant peut manipuler la réalité fondamentale d'une région du plan afin de refléter ses préférences. Les divinités utilisent cette faculté lorsqu'elles créent leurs propres royaumes dans le plan, en général un lieu où les fidèles peuvent se rassembler et où le dieu gouverne en souverain tout-puissant.

Ce qui suit n'est pas une définition exhaustive de la puissance d'un dieu, mais plutôt un ensemble de règles censé vous aider à déterminer ce qu'un dieu est capable d'accomplir dans son propre plan. Vous pouvez développer ou limiter les changements des altérations divines selon les besoins de votre cosmologie.

Quasi-dieu/héros divin : ces êtres n'ont pas la capacité de manipuler l'environnement les entourant et ont tendance à voyager ou à occuper de petits royaumes dans les plans extérieurs, qu'ils construisent de leurs mains et non à l'aide de pouvoirs divins.

Demi-dieu : les demi-dieux n'ont pas davantage la capacité d'agir sur leur environnement. À l'instar des premiers, ils voyagent, bâtissent leurs demeures de façon conventionnelle, ou comptent sur d'autres divinités plus puissantes afin de manipuler l'apparence du plan pour eux.

Dieu mineur : les dieux mineurs peuvent commencer à altérer l'endroit où ils vivent, en changeant la manière dont les voyageurs arrivent chez eux. Dans un rayon de 1 500 mètres, une divinité mineure peut par exemple décider si la région est accessible depuis le plan Astral. Elle peut de plus spécifier que les portails ne s'ouvrent qu'à un endroit précis, et que les créatures qui y vivent ne peuvent être convoquées.

Dieu intermédiaire : les dieux intermédiaires sont capables de produire des effets plus prononcés sur une zone plus importante. Une divinité intermédiaire peut affecter toute chose située dans un rayon de 15 kilomètres, et appliquer les caractéristiques

de magie renforcée ou de magie affaiblie sur quatre groupes de sorts au plus (sélectionnés par école, domaine ou registre).

Beaucoup appliquent la caractéristique de magie renforcée sur leurs sorts de domaines, les bonifiant comme s'ils bénéficiaient du don de Quintessence des sorts dans les limites de leur royaume. La magie affaiblie n'affecte aucunement les sorts et les pouvoirs magiques de la divinité, mais elle peut tirer parti de la magie renforcée chez elle.

De plus, elle peut ériger des édifices selon ses désirs et altérer son environnement dans un rayon de 15 kilomètres pour qu'il devienne un terrain semblable à ceux que l'on trouve dans le plan Matériel.

Dieu supérieur : son pouvoir de transformation d'une région d'un plan extérieur va plus loin ; une divinité supérieure peut affecter son environnement tout comme une divinité intermédiaire, mais dans un rayon de 150 kilomètres. Dans cette zone, elle peut se livrer à n'importe laquelle des actions suivantes :

- Changer ou appliquer une caractéristique élémentaire ou énergétique.
- Changer ou appliquer une caractéristique d'écoulement du temps.
- Changer ou appliquer une caractéristique de gravité.
- Appliquer la caractéristique de magie affaiblie à une école, un domaine ou un registre de sorts précis. Les sorts et les pouvoirs magiques du dieu supérieur ne sont en rien affectés par cette restriction.

Le fait d'utiliser son pouvoir pour altérer un plan de manière sensible prend du temps et exige beaucoup d'énergie divine. Un dieu supérieur profite donc habituellement des changements de caractéristiques majeurs pour affermir son emprise sur un royaume. De tels endroits ne sont jamais abandonnés de façon inconsidérée.

Au sein de la cosmologie de D&D, les dieux ne peuvent pas influencer les caractéristiques d'alignement de leur plan d'origine et sont incapables de modifier sa taille ou sa caractéristique d'altération divine. Ils ne peuvent pas davantage modifier les effets de la caractéristique de magie affaiblie dans leur plan. Cependant, rien ne vous empêche de leur accorder de tels pouvoirs dans le cadre de votre propre cosmologie.

LA NATURE DES MORTS

Les cosmologies peuvent faire des plans extérieurs « l'ultime sanction » des créatures mortelles du plan Matériel. La nature de cette récompense ou de cette punition est laissée à l'entière discrétion du maître du donjon. C'est une question essentielle, à laquelle vous devrez répondre en créant votre cosmologie.

Dans le jeu D&D, les personnages peuvent être ramenés à la vie. Leur esprit (ou leur âme) va ailleurs pendant un temps, mais peut retourner dans leur corps si l'on emploie le sort adéquat. L'emplacement précis de cet « ailleurs » dépend de votre cosmologie.

Dans celle de D&D, quand les personnages meurent, leur âme se dirige vers le plan extérieur qui est le plus proche de leur nature. Une âme de nature loyale bonne de son vivant aura tendance à se rendre vers Céleste, tandis que celles qui se satisfaisaient du Mal et du Chaos tombent dans les Abysses. Une fois là-bas, elles sont récompensées ou endurent les tourments de leur alignement, oubliant finalement leur vie passée (ce qui explique pourquoi les sorts de rappel à la vie échouent quand un laps de temps trop prononcé s'est écoulé depuis la mort). En termes de jeu, on considère que les personnages décédés partent recevoir leur ultime récompense, sauf s'il existe un moyen de les rappeler à la vie. Si les personnages survivants se rendent dans les plans extérieurs et rencontrent l'esprit d'un camarade disparu, leur ancien allié ne se souviendra pas forcément d'eux.

Voici d'autres alternatives quant à ce qui arrive l'esprit des morts.

Jugement : les morts traversent les plans extérieurs, où ils sont jugés par leurs dieux. Ceux qui sont condamnés y restent, auquel cas on les qualifie de suppliants, ou retournent dans le plan Matériel pour se réincarner. Ceux que l'on juge dignes rejoignent l'essence du plan lui-même, deviennent des serviteurs de la divinité ou passent dans un autre niveau de réalité, inconnu, même des dieux. Dans tous les cas, les morts qui ne sont pas ramenés à la vie, quelle que soit leur destinée ultime, deviennent des personnages non joueurs (PNJ).

Réunion : les âmes des morts se joignent à leur divinité, car elles sont toutes des éclats de sa grandeur. Ceux que l'on rappelle à la vie sont brutalement séparés de leur dieu et ne gardent aucun souvenir du temps qui s'est écoulé entre leur mort et leur résurrection.

Fusion : les esprits rejoignent les plans extérieurs eux-mêmes et deviennent une partie du relief altérable.

Inconnu : personne ne sait ce qu'il advient des âmes des défunts, pas même les dieux (en tout cas, s'ils le savent, ils n'en disent rien). La mort reste un grand mystère.

Choisissez l'option qui vous plait ou inventez-en une nouvelle qui convienne à votre style de jeu. Si vous souhaitez que les esprits des guerriers morts soient engagés dans une bataille éternelle, faites-le. Si d'anciens rivaux vivent en paix, boivent et échangent des histoires, c'est aussi bien. Votre choix dépend entièrement de votre cosmologie et de votre campagne.

Quel que soit votre choix, certains esprits se perdent en chemin, d'autres périssent d'une mort violente ou sont victimes de morts-vivants. Ces âmes deviennent à leur tour des morts-vivants, comme les fantômes, les âmes-en-peine ou les vampires.

OPTION : LE PANTHÉON QUI ALTÈRE DE CONCERT

Les divinités se rassemblent parfois en communautés appelées panthéons. Ses membres les moins puissants gagnent un abri sûr sous la protection de parents plus puissants, tandis que leur énergie instille des changements sensibles dans le paysage que les dieux peuvent altérer.

Un panthéon de dieux peut se former pour bâtir un unique lieu de rencontre destiné à tous ses membres, en dépit des différences d'alignement de chacun. Dans de tels endroits, la caractéristique d'alignement du plan est supprimée, afin que les divinités d'alignements opposés d'un même panthéon puissent se rencontrer en un « terrain neutre » au sens littéral du terme.

LES DOMAINES HÉROÏQUES D'YSGARD

Voici un lieu où l'on parle de héros et de gloire, où la guerre fait rage et où l'on prouve sa valeur. Voici le champ de bataille de l'éternité.

Ysgard est un plan à la dimension épique, avec ses montagnes s'élançant vers le ciel, ses fjords profonds et ses sombres cavernes qui dissimulent les forges secrètes des nains. Un vent mordant souffle toujours dans le dos des héros. Des canaux gelés aux bosquets sacrés des elfes d'Alfheim, la terre d'Ysgard est grandiose et terrible. Les saisons y sont toujours tranchées : l'hiver est une époque de ténèbres et de froid mortel, et une journée d'été est brûlante et claire.

L'élément le plus spectaculaire est le sol qui flotte au-dessus d'immenses fleuves de terre coulant pour l'éternité dans un ciel infini. Les plus larges ont la taille d'un continent, et de petites portions, qu'on appelle monts de terre, sont semblables à des îles. Le feu brûle intensément sous chacune de ces rivières, mais on ne peut en percevoir qu'une lueur rougeâtre depuis la surface. Ce qui est plus inquiétant, c'est la collision occasionnelle entre deux de ces fleuves, qui produit de terribles séismes et fait quelquefois surgir de nouvelles chaînes de montagnes.

Ysgard est la demeure des héros terrassés qui livrent une guerre éternelle sur les champs de bataille de la gloire. Quand ces suppliants tombent, ils se relèvent de nouveau le matin suivant pour continuer ce conflit sans fin.

Deux divinités y ont élu domicile : Kord, dieu de la force, et Olidammara, patron des voleurs.

Le plan possède deux strates, Muspelheim et Nidavellir, situées sous la partie principale d'Ysgard.

CARACTÉRISTIQUES D'YSGARD

Ysgard affiche les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie** : Ysgard n'a pas de limites, mais ses royaumes connus ont des frontières au sein même du plan.
- **Altération divine** : des êtres particuliers puissants, comme Kord et Olidammara, peuvent altérer Ysgard d'une simple pensée. Les créatures ordinaires trouvent qu'il est aussi facile de l'altérer que le plan Matériel ; il est affecté normalement par les sorts et les efforts physiques. Cependant, les divinités peuvent modifier de vastes régions, se créant ainsi de grands royaumes.
- **Pas de caractéristiques élémentaires** : aucun élément n'est prépondérant ; ils sont tous en équilibre, comme dans le plan Matériel. Cependant, des régions de la seconde strate, Muspelheim, affichent la caractéristique de Feu dominant.
- **Énergie minoritairement positive** : la vie sous toutes ses formes explose à Ysgard. Tout individu situé dans un plan dominé par l'énergie positive bénéficie de guérison accélérée 2, et peut même régénérer les membres perdus avec le temps. De plus, ceux qui tombent sur l'un des champs de bataille d'Ysgard se relèvent chaque matin comme si un sort de *résurrection suprême* leur avait été lancé, complètement guéris et prêts à combattre de nouveau. Même les suppliants, qui en tant qu'habitants des plans extérieurs ne peuvent être

OPTION : SANS LES PLANS EXTÉRIEURS

Il peut exister autant ou aussi peu de plans extérieurs que vous le désirez au sein de votre cosmologie, mais vous pouvez aussi vous en passer. Si c'est le cas, vous devez reloger une partie importante des Extérieurs, déterminer où vivent les dieux et ce qu'il advient des âmes des morts.

On peut considérer que ces Extérieurs sont originaires de plans intérieurs, de demi-plans ou même de plans transitoires. Un tel changement rend ces derniers beaucoup plus peuplés en créatures, et les rencontres dans ces plans sont donc plus fréquentes.

De même, les divinités existent toujours sans les plans extérieurs. Voici quelques-uns des endroits où il est possible qu'elles vivent.

- Elles habitent dans d'autres plans, comme les plans intérieurs, les plans transitoires ou même des plans Matériels alternatifs. Peut-être vivent-elles dans des contrées particulièrement reculées du plan Matériel. Cependant, elles ne peuvent altérer leur royaume de résidence comme elles le feraient dans les plans extérieurs. Un dieu qui y vit doit utiliser la force brute pour bâtir un palais doré (ou infernal). De telles prouesses, bien qu'impressionnantes, peuvent être égalées par un lanceur de sorts mortel.
- Les dieux peuvent se trouver tout à fait ailleurs. On ne peut ni les atteindre ni accéder à l'endroit où ils vivent. En fait, ils disposent de royaumes et de plans, mais jamais de simples mortels ne pourraient s'y rendre. Ils sont au-delà du plan Astral lui-même, et seuls leurs pouvoirs permettent à leur présence d'être ressentie dans le plan Matériel. L'avantage de cette option est qu'ils interviennent moins dans la vie quotidienne, même si les prêtres préparent toujours des sorts et sont capables de contacter leur divinité si nécessaire.

Très peu de sorts et de pouvoirs magiques sont affectés par l'élimination des plans extérieurs. Si vous vous passez des Extérieurs, ceux-ci ne peuvent être convoqués par les divers sorts de *convocation de monstres*. Les sorts tels que *contact avec les plans* donnent ailleurs quand on les utilise pour entrer en contact avec les dieux.

LA GUERRE DE SANG

Le mot « guerre » est trop simple pour décrire un conflit qui fait rage depuis des millénaires et qui ravage les plans situés entre les Abysses et les Neuf Enfers. La quête brutale pour l'annihilation est une guerre entre créatures infernales. Séparés par des différences idéologiques, ce sont les démons contre les diables – et étant donnée la perfidie de chaque camp, des batailles opposent parfois des fiélons aux mêmes origines. Mais la guerre de Sang concerne d'une manière ou d'une autre toutes les créatures des plans extérieurs.

Chacun a depuis longtemps oublié les origines de cette guerre. Aujourd'hui, tout est question de génocide. Aussi longtemps qu'il existera des fiélons, ceux-ci se combattront dans un conflit où nul ne demande ou ne concède pitié. Dans les plans et les strates directement touchés, de grands engins de siège se déplacent sur les champs de bataille, tels des montagnes mobiles, et un océan houleux de fiélons et de mercenaires les entretient. Quand deux armées s'affrontent sous les soleils infernaux, l'environnement même est déchiré par les terribles énergies du conflit qui fait rage.

ressuscités, se réveillent totalement soignés. Seuls ceux qui subissent des blessures mortelles sur les champs de bataille du plan bénéficient des effets de la *résurrection suprême* ; les personnages décédés qu'on y amène ne se relèvent pas spontanément.

- **Chaos modéré** : les créatures loyales sont victimes d'un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme.
- **Magie normale**.

LIENS VERS YSGARD

Des portails permanents existent entre différents plans et Ysgard. L'un des plus notables est une extension grossièrement taillée des Marches Sans Fin, qui mène vers de nombreux plans. De multiples seuils permettent de monter ou de descendre dans chacun des trois niveaux d'Ysgard.

HABITANTS D'YSGARD

Les suppliants – les héros défunts des temps anciens – prédominent. Toutefois, on trouve des humanoïdes de toutes sortes sur la strate supérieure d'Ysgard (qui porte le nom du plan). L'incandescente strate du milieu, Muspelheim, accueille principalement des géants du feu, tandis que les cavernes de Nidavellir abritent des nains. Le plan renferme également quelques dévas et des ghaeles et firres.

LES SUPPLIANTS D'YSGARD

Ce sont pour la plupart d'anciens soldats qui en raison de leur esprit vaillant et agressif ont atterri dans le plan où la compétition ne cesse jamais. Ils présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : acide, feu.

Résistances : électricité 20, son 20.

Autres particularités : aucune. À l'instar de toutes les créatures présentes dans le plan, ils bénéficient de la caractéristique d'énergie minoritairement positive d'Ysgard.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Se déplacer à Ysgard revient à peu de choses près à voyager dans le plan Matériel. Cependant, évoluer entre les monts de terre flottant sur la strate supérieure peut se révéler assez dangereux. Ceux qui chutent entre les crevasses enflammées tombent dans la deuxième strate, Muspelheim, où les monts de terre prédominent également. Chaque masse de terre y est constamment embrasée, offrant un environnement pour le moins inhospitalier aux voyageurs. La strate la plus basse, Nidavellir, est d'un accès facile par son réseau de tunnels et de crevasses, bien que ces tunnels puissent quelquefois se fermer, ce qui est aussi dangereux pour les voyageurs que pour les autochtones.

Combat à Ysgard

Les batailles menées dans le plan sont à peu près les mêmes que celles du plan Matériel. Comme tous les combattants bénéficient de guérison accélérée 2, ils ont tendance à durer plus longtemps, sans compter que les adversaires se relèvent chaque jour pour se joindre de nouveau à la bataille.

PROPRIÉTÉS D'YSGARD

À l'exception des caractéristiques planaires décrites ci-dessus, Ysgard a tout du plan Matériel, et les aventuriers ne devraient guère remarquer de différences dans la façon dont leurs sorts et leurs pouvoirs fonctionnent. La vision est exactement la même que dans le plan Matériel.

Ysgard est un vaste endroit empli de vie. Chaque strate est détaillée ci-dessous.

Ysgard

La strate supérieure du plan, simplement appelée Ysgard, est de loin la mieux connue et la plus visitée des trois. La plupart de ses habitants vivent dans des colonies et des campements sauvages, où les conditions de vie sont difficiles. Ysgard est doté de dizaines de châteaux gigantesques, de champs de bataille fumants et de collines descendant doucement vers des mers froides. Peu de colonies existent le long des monts de terre, sauf quand elles entretiennent des relations commerciales avec des communautés établies sur d'autres monts de terre.

Le royaume de Kord : dieu des forts et des braves, Kord le Lutteur vit dans le Hall des Vaillants. Son grand château fut construit à l'aide de solides poutres de bois taillées d'un seul bloc dans des troncs de frêne. Kord y préside un éternel banquet où les invités d'honneur vont et viennent, mais où les réjouissances ne s'achèvent jamais. Les tables entourent un vaste espace libre dans lequel les braves héros luttent pour le plaisir. Parfois, Kord se défait de *Kelmar* (son épée intelligente tueuse de dragon) et de son armure en peau de dragon. Il entre alors dans le carré pour le plus grand bonheur de toute l'assistance.

La plaine d'Ida : ce grand champ est situé près du Hall des Vaillants et de la grande cité libre de Himinborg, la plus importante agglomération de la strate. La plaine accueille des festivals quotidiens, pendant lesquels les combattants peuvent faire étalage de leur ardeur. Le courage et le talent guerrier y ont la primauté sur tout le reste.

Alfheim : des suppliants elfes peuplent cette région lumineuse et ensoleillée, en compagnie d'un groupe d'elfes mortels. Alfheim est baigné de lumière et de joie, et les visiteurs ne peuvent qu'être submergés par le bonheur qui imprègne l'atmosphère. Le paysage est sauvage et magnifique, vierge de toute civilisation. La vie sauvage est abondante et la nature, représentée par les fleuves, les forêts et les collines ensoleillées, est également généreuse.

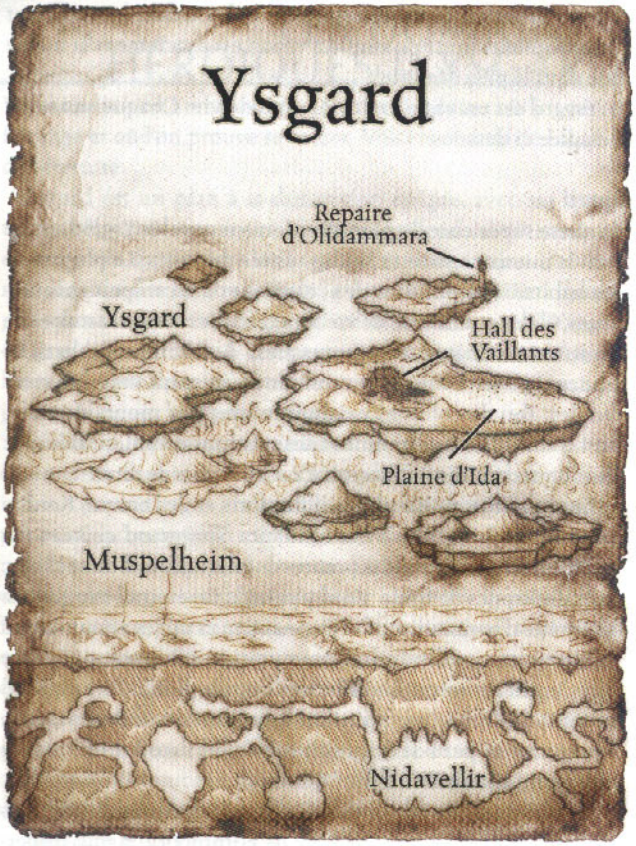
Les autochtones elfes sont amicaux, mais ils semblent ne se soucier que des jeux et de la contemplation de leur environnement naturel. Tandis que de nombreux elfes vivent en harmonie parmi les arbres et les prairies de la surface, d'autres demeurent dans des cavernes scintillantes sous la surface d'Alfheim.

Alfheim a des saisons. Les étés sont longs et doux, et les hivers sombres et impitoyables. Pendant la saison froide, les

OPTION : YSGARD, PLAN MATÉRIEL

Au sein de la cosmologie de D&D, Ysgard n'est qu'un plan extérieur parmi tant d'autres sur la Grande Roue. Ceci dit, vous pourriez en faire le monde matériel de votre campagne.

La nature curative de l'environnement exotique encourage l'héroïsme personnel et la bravoure. De plus, son étrange géographie, avec ses niveaux, ses occupants divins et le Hall des Vaillants, contribue à bâtir un style de jeu « mythe devenu réalité ».



elfes se retirent dans les cavernes scintillantes, dont les entrées sont scellées et recouvertes quand tombent les neiges.

Le repaire d'Olidammara : dieu des roublards, Olidammara le Filou Rieur, est une divinité intermédiaire qui s'intéresse à la musique, aux fêtes, au vin, à l'humour et autres sujets similaires. Le bois, la pierre et des substances plus étranges créent une structure immense mais confuse, comme si plusieurs édifices de différentes cultures avaient été pétris en une même structure.

À l'intérieur, des labyrinthes, des portes verrouillées, des couloirs obscurs et des trésors secrets entourent une grande salle où règnent la musique et la danse. Habituellement, les invités du dieu sont des roublards, des bardes, des artistes et des amuseurs aux origines variées. Le vin, la séduction et les chansons dominent ici, et Olidammara y est confortablement installé sur un grand divan (à moins qu'il ne se fasse passer pour l'un de ses nombreux invités à l'aide de son masque magique). Parce qu'une terrible farce l'emporte souvent loin de chez lui, les autres divinités traitent le Filou Rieur avec une prudence avisée, où qu'elles se trouvent.

Muspelheim

La strate intermédiaire d'Ysgard est constituée de rubans de terre flottants, certains de la taille d'un continent. Ici, le sol fume, brûle et a donné au lieu son nom de « Terre de Feu ». C'est un endroit hostile où le sol même n'est que roche volcanique déchiquetée. La grande majorité de Muspelheim présente la caractéristique de Feu dominant.

Le point culminant est une chaîne de montagnes ardentes nommée l'Épine Dorsale du Serpent. C'est là que vivent des centaines de clans de géants du feu. Des tours de guet et des citadelles défendent les cols contre les incursions de clans rivaux et les étrangers non désirés.

La Tour est une citadelle semblable à une aiguille de pierre sombre et qui s'élève au cœur de l'Épine Dorsale du Serpent. On dit que de jeunes géantes du feu habitent la tour et servent de prêtresses à une mystérieuse divinité intermédiaire de leur peuple.

Nidavellir

Le troisième niveau d'Ysgard est un royaume souterrain parcouru de tunnels chauffés par des sources chaudes et des geysers. Ses régions sauvages sont remplies de forêts souterraines aux arbres étranges, qui n'ont besoin que de chaleur pour croître. De vastes cavernes s'ouvrent au milieu des veines de quartz clair, et le mica et la pyrite étincelants ornent de profonds domaines. Des pierres précieuses et semi-précieuses jonchent le sol de cavernes et de tunnels entiers.

Des royaumes nains et gnomes occupent la majorité de Nidavellir. La plupart des habitants sont des mortels, mais on y rencontre souvent des suppliants. C'est un lieu rempli de fournaises brûlantes, où résonne le chant des enclumes et où l'on recherche constamment la perfection dans la forge, l'artisanat des runes et la magie. Les salles sont emplies des voix chantantes des nains et des trilles des gnomes. Bien que ces deux peuples se fassent souvent la guerre, ils offrent un front uni face à leurs ennemis, les elfes noirs.

Svartalfheim : les drows ont leur propre domaine à Nidavellir. Même si les nains et les gnomes pensent le pire à leur sujet, l'allégeance de ces elfes-là n'est pas aussi mauvaise que la plupart des voyageurs le pensent. Comme d'autres dans la strate, ils veulent simplement qu'on les laisse tranquilles et ils ne traitent pas gentiment les visiteurs impromptus ou les intrus.

Rencontres à Ysgard

À Ysgard, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–9.

LE CHAOS TOURBILLONNANT DES LIMBES

C'est l'endroit où tout est possible, et où rien n'est possible, où le chaos bouillonne à l'état brut, où les éléments viennent mourir.

Les Limbes constituent un plan de pur chaos. Des régions imprévisibles apparaissent comme une masse bouillonnante constituée des quatre éléments de base, et de toutes leurs combinaisons. Des boules de feu, des poches d'air, des morceaux de terre et des vagues d'eau luttent pour la suprématie, jusqu'à ce qu'ils soient à leur tour submergés par une autre explosion chaotique. Cependant, des paysages semblables à ceux que l'on trouve dans le plan Matériel dérivent à travers le miasme : des portions de forêts, des prairies, des châteaux en ruine et de petites îles.

Les Limbes disposent de leurs autochtones. Les plus nombreux sont les githzerais et les slaads. Les suppliants y ont la forme de sphères fantomatiques constituées de chaos tourbillonnant et dépourvues de conscience.

Les Limbes n'ont pas de strate, ou si elles en ont, elles émergent et disparaissent, chacune aussi chaotique que la suivante, et même les plus sages érudits auraient bien du mal à les distinguer les une des autres.

CARACTÉRISTIQUES DES LIMBES

Les Limbes présentent les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective :** la force de gravité est la même que dans le plan Matériel, mais chacun choisit la direction dans laquelle elle agit. Il n'y a aucune gravité pour les objets laissés seuls, mais ceux qui sont portés, tenus ou transportés subissent l'influence de la gravité qui affecte leur propriétaire. Ce peut être très désorientant pour les nouveaux venus.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie :** les Limbes sont sans fin, mais elles renferment des composantes finies (dont de grandes parcelles de relief stabilisé et des cités et monastères githzerais).
- **Altération aléatoire :** les Limbes changent continuellement, et garder une zone stable est difficile. Une région donnée, à moins d'être magiquement stabilisée, peut réagir à des sorts spécifiques, à la pensée intelligente, ou à la seule force de la volonté. Si on ne s'en occupe pas, elle mute perpétuellement. Pour plus d'informations sur la stabilisation, reportez-vous à *Contrôle des Limbes* ci-dessous.
- **Dominance élémentaire sporadique :** aucun élément ne domine en permanence les Limbes. Chacun (Terre, Eau, Air, Feu) domine à tour de rôle, ce qui fait de chaque endroit un dangereux bouillon chaotique. La dominance élémentaire peut changer à tout moment.
- **Pas de caractéristiques d'énergie.**
- **Chaos intense :** les créatures qui se sont pas d'alignement chaotique subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme, la Sagesse et l'Intelligence. Cette caractéristique disparaît cependant au sein des monastères githzerais (mais pas de leurs villes).
- **Magie sauvage :** les sorts et les pouvoirs magiques fonctionnent de différentes manières. Ils marchent normalement dans les structures permanentes ou dans les régions stabilisées, mais tous ceux qu'on utilise dans un lieu abandonné ou temporairement contrôlé ont une chance d'aller de travers. Le personnage doit effectuer un jet de lanceur de sorts (1d20 + niveau du lanceur de sorts) contre un DD de 15 + niveau du sort jeté. En cas d'échec, effectuez un jet de dés sur la table 1–1.

LIENS VERS LES LIMBES

Des portails permanents existent entre différents plans et les Limbes. Cependant, le portail en question peut déboucher sur une énorme boule de feu, un tas de roche ou des vents terribles. Le simple fait de pénétrer dans les Limbes peut donc se révéler dangereux pour les visiteurs qui ne sont pas préparés à affronter le chaos ambiant du plan.

CONTRÔLE DES LIMBES

Il existe trois types de terrain dans les Limbes : des zones brutes incontrôlées, des endroits contrôlés et des régions stabilisées. Les premières constituent la majorité du plan, tandis que les autres représentent de minuscules îlots en comparaison.

Les Limbes brutes : ces zones incontrôlées sont dangereuses, mais la plupart des créatures pensantes peuvent déployer une influence apaisante localisée (cf. *Les Limbes contrôlées* ci-dessous). Néanmoins, il n'y a parfois aucun contrôle, comme par exemple quand un visiteur y entre pour la première fois ou quand il sombre dans l'inconscience. Quand personne n'essaie de contrôler une région donnée des Limbes, celle-ci est régie par la table 7–1. Selon cette table, une zone donnée est une sphère de 7,50 m de rayon, mais elle dérive parfois aléatoirement. Pour une zone donnée, effectuez un jet de dés sur la table une fois toutes les 1d10 minutes.

TABLE 7–1 : LES LIMBES INCONTRÔLÉES

1d100	Effet
1–10	Air dominant
11–20	Terre dominante
21–30	Feu dominant
31–40	Eau dominante
41–50	Dominance mixte : Air et Terre
51–60	Dominance mixte : Feu et Terre
61–70	Dominance mixte : Eau et Terre
71–80	Dominance mixte : Eau et Air
81–90	Dominance mixte : Air et Feu
91–00	Équilibre (semblable à la caractéristique d'Air dominant)

Élément dominant : le type d'élément indiqué envahit la zone. L'élément précédent est balayé durant le premier round et les effets du nouvel élément entrent en jeu immédiatement. Pour les effets de la caractéristique d'élément dominant, reportez-vous à la partie *Caractéristiques élémentaires et énergétiques* du chapitre 2. La caractéristique de gravité subjective des Limbes prend le pas sur les caractéristiques de gravité élémentaire incompatibles.

Dominance mixte : deux éléments se mélangent, créant un effet hybride. Les effets de chaque dominance élémentaire affectent simultanément la zone. En plus des effets propres aux caractéristiques, un mélange chaotique des deux éléments se forme. Par exemple, quand le Feu et la Terre cohabitent, il en résulte une boule de magma bouillonnant.

Équilibre : les forces élémentaires s'équilibrent parfaitement pour donner naissance à la tranquillité (pendant 1d10 minutes). Considérez la zone comme étant sous l'influence de la caractéristique d'Air dominant, car celle-ci n'entraîne aucune conséquence fâcheuse.

Les Limbes contrôlées : prendre le contrôle d'une région des Limbes nécessite un effort mental. Un jet de Sagesse (DD 16) réussi permet de s'emparer du contrôle d'une partie brute du plan, et l'on peut répéter cette action libre une fois par round. Un voyageur qui échoue ce jet deux fois de suite bénéficie d'un bonus de circonstances de +6 aux jets suivants. S'il pénètre dans une région brute depuis une zone contrôlée ou stabilisée, le personnage peut effectuer ce jet juste avant d'y entrer.

En cas de succès, la créature a établi son emprise sur une partie de la zone et peut remodeler l'environnement comme elle le désire, permettant à un élément ou à un mélange d'éléments de prédominer. La création préférée des voyageurs originaires du plan Matériel est un morceau de terre entourée d'une petite atmosphère.

Reportez-vous à la table 7–2 (page 94) pour déterminer l'étendue de la zone contrôlée.

Une fois l'emprise assurée, elle dure tant que celui ou celle qui en est à l'origine y reste, ou jusqu'à ce qu'une autre créature

TABLE 7–2 : LES LIMBES CONTRÔLÉES

Valeur de Sagesse	Zone de contrôle	Zone stabilisée
1–3	Aucune	–
4–7	Rayon de 30 cm	–
8–11	Rayon de 1,50 m	–
12–15	Rayon de 3 m	–
16–19	Rayon de 4,50 m	–
20–23	Rayon de 6 m	Rayon de 1,50 m
24+	+1,50 m/4 points de Sag	+1,50 m/4 points de Sag

Valeur de Sagesse : en cas de jet réussi, déterminez la surface de la zone contrôlée à l'aide de la valeur de Sagesse de la créature.

Zone de contrôle : « aucune » indique que la créature ne peut contrôler son environnement. Les rayons d'influence supplémentaires correspondent à la surface que cette créature peut contrôler autour d'elle. Un personnage contrôlant un rayon de 30 cm ne peut bénéficier que d'un tampon de 30 cm entre lui et l'environnement du plan.

Zone stabilisée : elle se forme au centre d'une zone contrôlée et la chevauche. Quand cette dernière disparaît, elle reste.

parvienne à briser ce contrôle. Les zones contrôlées dérivent de 1d4 x 3 m/round dans une direction déterminée aléatoirement. Si plusieurs créatures prennent en même temps le contrôle d'une zone, c'est celle qui dispose de la valeur d'Intelligence la plus élevée qui l'emporte. Si deux poches contrôlées se rencontrent, la région commune reste sous l'influence de celui qui a la plus haute Intelligence. En cas d'égalité, comparez les valeurs de Charisme.

Les Limbes stabilisées : une région des Limbes est stabilisée quand elle est créée par un personnage possédant une valeur de Sagesse suffisamment élevée, dans la zone qu'il est capable de contrôler. Cet endroit se trouve au centre de la zone en question et conserve ses caractéristiques propres. Il dérive au gré des courants chaotiques qui régissent les Limbes, et s'il n'est pas protégé, il s'érode finalement au contact des explosions élémentaires. Par exemple, une boule de feu de 1,50 m de rayon pourrait se stabiliser si elle était créée par une créature dotée d'une valeur de Sagesse supérieure ou égale à 20. Cependant, après plusieurs plongeons dans l'eau, elle s'usera et se dissipera finalement. Les créatures tentées peuvent rassembler des morceaux de terre stabilisée et les utiliser comme fondations pour des structures permanentes, en particulier si elles sont sous la responsabilité de gardiens.

QUE PUIS-JE FAIRE UNE FOIS LES LIMBES CONTRÔLÉES ?

La majorité des personnages qui sont dans ce cas de figure ne peuvent effectuer quelque action complexe que ce soit dans la zone qu'ils contrôlent. Le mieux qu'ils puissent faire, c'est de mélanger deux ou trois éléments, et encore pas très subtilement. De rares esprits, que l'on appelle les anarches, sont capables de construire des objets d'une incroyable complexité, des structures, voire de la végétation toute simple. Ce pouvoir anarche est extrêmement rare, même parmi les habitants des Limbes. Il est encore plus improbable que des visiteurs soient dotés de ce talent.

HABITANTS DES LIMBES

Les slaads et les githzerais sont communément associés aux Limbes, mais seuls les slaads en sont véritablement originaires. Les githzerais sont arrivés bien plus tard, voyant les Limbes entières comme un défi à leur esprit indomptable. C'est une contrée particulièrement rude qui met aussi à l'épreuve leur éthique particulière : « La douleur, c'est la faiblesse qui quitte ton corps ».

Même si ce sont des autochtones, les slaads contrôlent les Limbes au même titre que les visiteurs occasionnels. Cependant, leur emprise ne s'estompe pas quand ils sombrent dans l'inconscience et leur zone d'influence les entoure de très près. Pour un étranger, c'est comme si un individu de cette espèce barbotait sans dommages dans un bain de lave.

Les quelques githzerais qui empruntent une voie monastique suivent les préceptes de la Loi, et le chaos des Limbes met tout spécialement ces moines à l'épreuve. Au sein de leurs monastères, l'intensité du Chaos est heureusement neutralisée. La plupart des githzerais vivent dans de grandes villes et non au sein de tels monastères.

Les suppliants que l'on trouve dans les Limbes vénèrent le chaos par-dessus tout. Certains sont assimilés par le plan, tandis que d'autres errent sous la forme de matière à la dérive.

Suppliants des Limbes

Les suppliants des Limbes présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : feu, froid.

Résistances : acide 20, électricité 20.

Autres particularités : ceux qui ne sont pas absorbés par le plan apparaissent souvent comme des masses tourbillonnantes de matière chaotique, baragouinant et ricanant sans prêter attention à ce qui les entoure. Comme les slaads, ils contrôlent automatiquement le chaos dans leur environnement immédiat, même s'ils sont inconscients ou pris au dépourvu, ce qui les rend immunise contre leur milieu violent.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Comme toute chose dans les Limbes, les déplacements dépendent des conditions locales. Là où l'Air domine, le voyageur tire profit de la gravité subjective du plan pour tomber dans la direction de son choix, à une vitesse de déplacement maximale de 90 mètres. Ceux qui se déplacent dans les régions dominées par le Feu en bénéficient également, à la condition de survivre toutefois. Nager dans l'eau et creuser dans la terre sont aussi possibles.

Normalement, les visiteurs tentent de prendre le contrôle d'un endroit précis, changeant la dominance élémentaire en Air, ou en Air et Terre. Depuis le bord de chaque zone, ils prennent le contrôle d'une zone adjacente, s'y déplacent et répètent le processus tandis qu'ils traversent le plan. Une méthode confortable consiste à se laisser tirer par la gravité jusqu'à un morceau de terre au-dessus duquel plane une atmosphère, et à y marcher normalement.

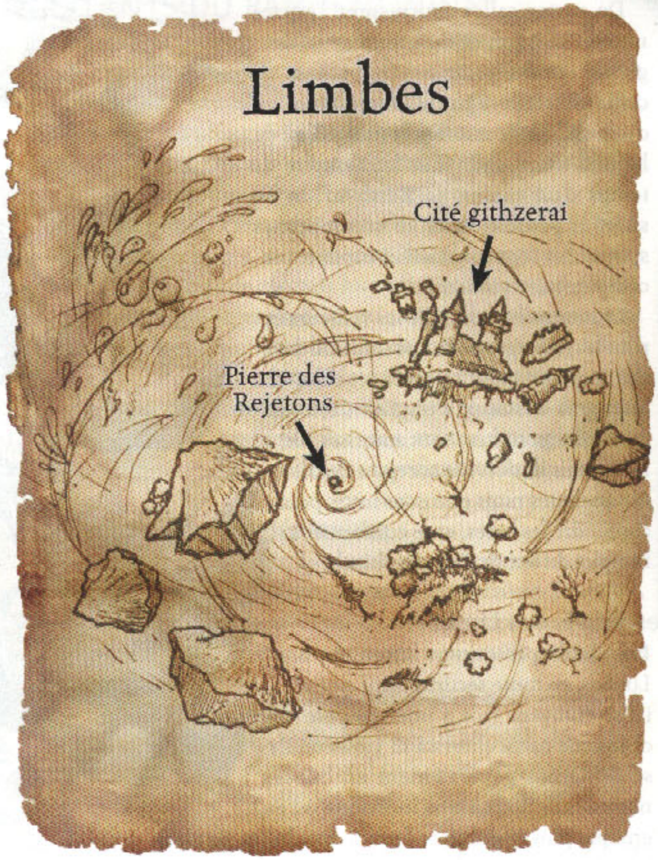
Les cartes sont complètement inutiles dans cet univers chaotique. Avec le temps, même les structures permanentes et solides dérivent dans les courants des Limbes. Le temps que met un individu ou un groupe à se rendre dans un lieu particulier dépend de leur connaissance de ce lieu :

Degré de familiarité	Temps de voyage
Très familier	2d6 heures
Soigneusement étudié	1d4 x 6 heures
Vu à l'occasion	1d4 x 10 heures
Vu une fois	1d6 x 20 heures
Décrit	1d10 x 50 heures

Combat dans les Limbes

Dans un combat où tous les participants utilisent le même sens de gravité subjective et se tiennent sur une surface solide, rien n'est différent de la normale. Mais ceux qui savent tirer parti de cette gravité subjective peuvent effectuer des sauts incroyables, s'envoler au loin en cas de menace et courir le long des murs et des plafonds.

Un assaillant qui décoche un trait ou lance une arme de jet décide de la gravité subjective de son projectile.



PROPRIÉTÉS DES LIMBES

Les Limbes sont remplies de merveilles innombrables, et vous trouverez ci-après une brève description de quelques-unes d'entre elles. Des explosions aléatoires de feu élémentaire illuminent le plan. Certaines sont lointaines et on ne perçoit d'elles qu'une faible lueur se répandant au-dessus de mers flottant dans le vide, tandis que d'autres sont des soleils brillants et trop proches. Le bouillon aléatoire des Limbes empêche parfois toute vision, dans une région dominée par la Terre, par exemple, mais il arrive que le regard porte sur des kilomètres dans les régions dominée par l'Air.

Il n'y a ni jour ni nuit dans le plan de Limbes.

Cités et monastères githzerais

Les githzerais qui considèrent les Limbes comme leur foyer se rassemblent dans des monastères ou des cités.

Les citadins ne suivent pas la tradition monastique pour laquelle leur race est célèbre. Ils vénèrent à la place l'honorable prouesse martiale et tous les arts meurtriers d'un combattant ou d'un lanceur de sorts. Cependant, ils voient d'un bon œil leurs congénères qui ont la force de caractère nécessaire pour quitter la ville et aller s'entraîner dans un monastère dérivant dans le chaos.

Shra'kt'lor : c'est la ville githzerai la plus importante. Un général guerrier/magicien appelé le Grand Githzerai la dirige et est vénéré comme un dieu.

La ville est un endroit austère. De massifs postes de garde en acier percent les sept cercles concentriques des hautes murailles de granit épais. Les quartiers sont assez étroits, mais un grand marché se tient sur une place de la cité. Il est rempli des produits cultivés en des champs stabilisés et d'autres objets communs et merveilleux.

Le monastère de Zerth'Ad'lun : monastère parmi tant d'autres, Zerth'Ad'lun dispense l'enseignement de sensei Belthomais, un moine de niveau 16. Belthomais inculque à ses disciples un art martial spécialisé (comme le font beaucoup d'autres monastères), et on appelle ceux qui embrassent complètement ses préceptes les cénobites de Zerth. Ceux qui pratiquent le *zerthi* – l'enseignement de Zerth dans la langue des githzerais – prétendent se plonger un moment durant dans le futur afin d'améliorer leur expertise martiale.

Vu de l'extérieur, le monastère ressemble presque à une petite clairière de tours et de flèches de pierre groupées autour d'une sphère d'à peu près 400 mètres de diamètre. Tirant au maximum avantage de la gravité subjective des Limbes, l'intérieur possède des escaliers sinueux qui relient des « planchers » à des « murs » ou des « plafonds ». Toutes les surfaces sont véritablement des planchers pour ceux qui sont capables d'ajuster leur propre orientation subjective.

OPTION : LES LIMBES, LISIÈRE DE LA RÉALITÉ

Au sein de la cosmologie de D&D, les Limbes ne sont qu'un plan extérieur parmi d'autres sur la Grande Roue. Ceci dit, rien ne vous empêche de créer une cosmologie qui place les Limbes à la bordure de la réalité, entourant tous les autres plans, à la lisière du plan Astral. Si vous souhaitez aller plus loin encore, vous pouvez même remplacer le plan Astral par les Limbes.

Ce faisant, les Limbes qui entourent les autres plan représentent le flux naturel de la réalité enfin vaincu, ou de nouvelles réalités prenant corps. Peut-être de nouveaux plans peuvent-ils naître par une espèce de génération spontanée dans le flux des Limbes, ou bien des individus particulièrement volontaires peuvent-ils semer les graines de nouveaux plans par la seule force de leur volonté.

De vastes salles fournissent l'espace nécessaire à l'entraînement martial de groupe, et des centaines de petites cellules éclairées par la lueur faible d'une chandelle assurent la tranquillité de la méditation individuelle. L'emploi du temps d'un moine de Zerth'Ad'lun est strict et pénible, mais les récompenses spirituelles sont considérées comme une compensation suffisante.

Le monastère accueille les visiteurs et peut les héberger pour une semaine dans des quartiers à part réservés cet effet. Les étrangers désireux d'étudier dans l'enceinte du monastère sont autorisés à le faire, mais ils doivent accepter de passer quelques mois entre ses murs pour apprendre les bases, et se conformer à l'emploi du temps d'un cénobite.

Les slaads des Limbes

Les slaads parcourent librement les Limbes, en toute sécurité, sauf quand ils se trouvent face à une tempête chaotique particulièrement violente. Ils se déplacent généralement en bandes nomades de deux à cinq individus, ou en groupes plus importants de six à dix adultes. Ils chassent dans les courants du chaos en quête de nourriture, et ils sont prêts à combattre les autres prédateurs, dont beaucoup sont d'autres groupes de leurs congénères. Les chaosiens qui rôdent dans le plan constituent des menaces beaucoup plus sérieuses ; quand on les rencontre dans les Limbes, ils sont toujours de taille G (au moins 13 DV).

La Pierre des Rejetons : demeure principale des slaads, la Pierre des Rejetons est située dans l'un des royaumes de leur plus grand territoire. Chaque race de slaads converge vers cet endroit au moment de la saison de la reproduction. Ces créatures hermaphrodites s'accouplent à tour de rôle sur la pierre, fécondant mutuellement leurs sacs d'œufs internes.

Quand l'espèce de slaads suivante lutte pour conquérir la Pierre des Rejetons aux dépends du groupe précédent, ce dernier emporte les œufs fécondés, qui ont l'aspect de graines, pour les implanter plus tard dans les corps d'hôtes. Il arrive cependant quelquefois que des jeunes soient produits directement à l'endroit où se situe la pierre, car certains individus peuvent s'implanter mutuellement leur sac d'œufs lors de leur frénésie reproductive. Ainsi, des cadavres d'adultes dérivent souvent aux alentours de la Pierre des Rejetons, jusqu'à ce qu'ils soient détruits par le chaos des Limbes.



Illus. de W. Reynolds

Bien que cette pierre dérive dans le plan, des courants de matières chaotiques partent toujours d'elle. Les slaads peuvent réorganiser ces courants et les « remonter » pour se rendre jusqu'à leur lieu de reproduction. Ces courants se transforment en tsunamis et donnent naissance à des tempêtes chaotiques lorsque la pierre change de mains.

Un slaad funeste garde en permanence la Pierre des Rejetons contre d'éventuels visiteurs étrangers. Cette sentinelle, appelée le Gardien de la Pierre, est un slaad funeste de 45 DV doté de plusieurs niveaux de guerrier et d'ensorceleur. Ses congénères croient que lui prendre la pierre permettra au vainqueur de se réincarner en slaad funeste doté des pouvoirs d'un anarche. Le niveau de contrôle que cet anarche posséderait pourrait lui permettre de créer des bâtiments, de la végétation et des animaux – un écosystème entier s'il le désirait.

Rencontres dans les Limbes

Dans les Limbes, les rencontres aléatoires dépendent des tables 7–6 et 7–9 (alternez).

LES PROFONDEURS BATTUES PAR LES VENTS DU PANDEMONIUM

C'est un endroit empli de vents mugissants, un royaume souterrain de ténèbres stygiennes, là où la santé mentale est assaillie par la folie infinie.

LES SEIGNEURS SLAADS

On dit que de puissants seigneurs slaads, appelés Ssendam et Ygorl, sont les représentants des vrais slaads. Selon les légendes, les slaads sont des créatures du chaos ultime et leur forme ne suit aucun schéma défini. Cependant, lorsque Ssendam et Ygorl arrivèrent au pouvoir, il y a bien longtemps, ils ne voulurent pas entendre parler de slaads nés avec des mutations aléatoires plus prononcées que les leurs. Ils altérèrent donc la Pierre des Rejetons afin de limiter les générations futures de slaads à la poignée « d'espèces » qu'ils sont aujourd'hui. Les runes blanches et brûlantes qui ceignent la Pierre des Rejetons parlent de ces restrictions, bien qu'aucun slaad, à part les seigneurs, ne connaisse leur véritable objet. Cependant, en raison de leur méthode de reproduction chaotique, des individus naissent quand même parfois avec de légères (et parfois de très importantes) mutations. Ces slaads porteurs de si importantes mutations ne ressemblent à aucun autre individu de leur race.

Le Pandémonium est une grande masse de matière percée d'innombrables tunnels qui sont l'œuvre des vents mugissants du plan. Il est venteux, bruyant et sombre, car il ne dispose d'aucune source naturelle de lumière. Le vent souffle rapidement les feux normaux, et les lumières qui durent trop longtemps attirent inévitablement l'attention de nécrophages rendus fous par le vent qui hurle sans discontinuer.

Chaque parole, chaque cri est pris dans le vent et répercuté dans toutes les strates du plan. On converse en hurlant, et même ainsi les mots sont couverts par le vent au-delà de 3 mètres.

Le vent épuisant du Pandémonium est froid, et il dérobe la chaleur des voyageurs qui ne sont pas protégés contre son éternelle tempête, laquelle ébranle chaque habitant, souffle la terre et le sable dans les yeux, éteint les torches et arrache les objets qui ne sont pas solidement attachés. Dans certains endroits, le vent souffle si fort qu'il soulève les créatures et les emporte sur des kilomètres, avant d'écraser leur cadavre contre quelque falaise cachée.

Dans quelques rares endroits abrités, le vent se meurt en une brise portant les échos hantés de parties reculées du plan, qui sont si déformés qu'ils ressemblent à des cris de tourment.

Érythnul, le Seigneur des Carnages, a fait du Pandémonium son terrifiant domaine.

Le plan possède quatre strates : Pandesmos, Cocytus, Phlégéthon et Agathion.

CARACTÉRISTIQUES DU PANDÉMONIUM

Le Pandémonium présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle objective** : dans les tunnels caverneux du Pandémonium, la gravité est orientée vers le mur le plus proche d'une créature. Il n'y existe donc pas de concept habituel de sol, de mur ou de plafond, car n'importe quelle surface devient un sol quand on en est suffisamment près. De rares tunnels étroits annulent la gravité, permettant à ceux qui les traversent de se projeter le long de leur paroi à une vitesse incroyable. La strate de Phlégéthon fait exception à cette règle, car la caractéristique de gravité normale s'y applique.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie** : le Pandémonium n'a pas de limites, mais ses royaumes ont tout de même des frontières.
- **Altération divine** : des êtres puissants précis, comme le dieu Érythnul, sont capables d'altérer le plan. Les créatures ordinaires trouvent qu'il n'est pas différent du plan Matériel (semblable à la caractéristique d'altération normale en quelque sorte). Les sorts et efforts physiques l'affectent normalement.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Chaos modéré** : les créatures loyales sont victimes d'un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme.
- **Magie normale.**

LIENS VERS LE PANDÉMONIUM

Des portails permanents relient différents plans au Pandémonium. Plusieurs tunnels communiquent avec le plan élémentaire de l'Air. Les eaux du Styx y plongent également depuis la plus haute strate du plan.

HABITANTS DU PANDÉMONIUM

C'est probablement le moins peuplé de tous les plans extérieurs et certainement le moins hospitalier, même s'il existe des plans plus chauds ou plus froids, et des plans habités par des autochtones plus cruels. Mais aucun autre n'est plus épuisant pour l'esprit. Le cri perçant et constant du vent use le plus pur des célestes comme le plus corrompu des fiélons.

Outre les nids de créatures infernales qu'on y trouve à l'occasion, les seuls autres autochtones du plan sont de petits groupes dépenaillés de mortels humains, gobelinoïdes, géants, nains, drows et d'autres espèces, qu'on appelle collectivement les Bannis. Une créature, un lanceur de sorts ou un dieu oublié depuis longtemps a condamné leurs lointains ancêtres à vivre ici, et leurs descendants n'ont jamais trouvé le moyen de partir. Les Bannis sont responsables des tristes bourgs qui se débrouillent pour survivre dans ce terrifiant royaume.

Les suppliants du Pandémonium

Bien sûr, ils sont nombreux. La plupart d'entre eux sont avalés par le vent mugissant immédiatement après leur arrivée. Toutefois, certains traînent encore par-ci par-là, avec une apparence voisine de celle qu'ils avaient avant leur mort, bien qu'ils soient plus

TEMPÊTES DE VENT DANS LE PANDÉMONIUM

Les vents constants du plan poussent parfois des mugissements si aliénants et prennent des vitesses si grandes qu'ils en deviennent dangereux.

Les créatures surprises par l'une de ces tempêtes ont de gros ennuis, car leur corps et leur esprit sont en danger. Chaque jour, il y a 10 % de chances qu'une tempête souffle dans une région donnée. Généralement, une tempête se manifeste en 1 round.

Table 7–3 : tempêtes de vent du Pandémonium

1d100*	Effet	Jet de sauvegarde
01–10	Les cailloux projetés infligent 1d4 points de dégâts	Réflexes, DD 15, 1/2 dégâts
11–20	Les pierres projetées infligent 2d6 points de dégâts	Réflexes, DD 18, 1/2 dégâts
21–30	Le vent hurlant sème la confusion pendant 1d4+1 rounds	Volonté, DD 15, annule
31–40	Des rochers projetés infligent 2d8 points de dégâts	Réflexes, DD 20, 1/2 dégâts
41–50	Le vent assourdissant sème la confusion pendant 2d4+1 rounds	Volonté, DD 18, annule
51–60	Le vent soulève les voyageurs, les projetant contre les parois rocheuses et leur infligeant 2d10 points de dégâts	Réflexes, DD 22, 1/2 dégâts
61–70	Le vent hurlant sème la confusion pendant 2d4+1 rounds	Volonté, DD 20, annule
71–80	Le vent soulève les voyageurs, les projetant contre les parois rocheuses et leur infligeant 4d10 points de dégâts	Réflexes, DD 24, 1/2 dégâts
81–90	Le vent soulève les voyageurs, les projetant contre les parois rocheuses et leur infligeant 4d10 points de dégâts, puis les jette dans un affluent du Styx	Réflexes, DD 24, 1/2 dégâts, puis Réflexes, DD 20, annule
91–00	Le vent perçant provoque l'aliénation mentale	Volonté, DD 22, annule

osseux. Il semble que le vent ne les affecte parfois pas trop. La plupart d'entre eux sont irrémédiablement fous à lier. Ils présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : électricité, son.

Résistances : acide 20, froid 20

Autres particularités : aucune.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Les déplacements dans le Pandémonium sont les mêmes que dans les régions du plan Matériel où l'on trouve de longs tunnels et des vents puissants. Néanmoins, quand ces derniers se déchaînent, les déplacements deviennent très difficiles (cf. table 7–3).

Combat dans le Pandémonium

Les combats fonctionnent normalement mais se déroulent le plus souvent dans des vents forts. Toutes les armes à distance sont donc victimes d'un malus de –2 à l'attaque, et les créatures de taille TP ou inférieure doivent réussir un jet de Vigueur par round (DD 10) ou être renversées.

Quelquefois, les vents du Pandémonium sont encore plus puissants. Pour plus d'informations, reportez-vous à la table 3–17 du chapitre 3 du *Guide du Maître*.

PROPRIÉTÉS DU PANDÉMONIUM

Le mot Pandémonium signifie « vacarme et agitation ». Comme sa définition l'implique, ses propriétés sont nombreuses et tumultueuses.

Il existe quatre strates dans le plan et les terribles tempêtes de vent peuvent se déchaîner dans n'importe laquelle. La vision ne change pas de celle des régions du plan Matériel situées profondément sous la terre et où il n'y a pas de lumière naturelle.

Entendre dans le Pandémonium

Les mugissements constants du vent rendent la perception de tout son impossible au-delà de 3 mètres. De même, les sorts et effets reposant sur l'énergie sonique voient leur portée limitée à 3 mètres. Les voyageurs sont temporairement assourdis après 1d10 rounds d'exposition aux vents, et de façon permanente après 24 heures. Les personnes temporairement affectées retrouvent leur ouïe après une heure passée à l'abri du vent.

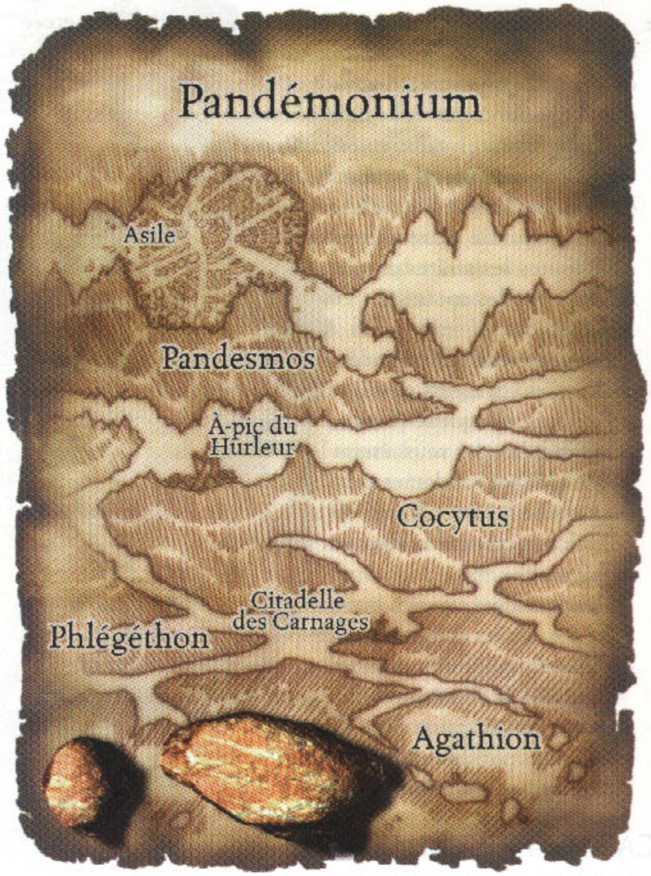
Les bouchons et autres objets similaires annulent l'effet assourdissant. Bien sûr, le fait de porter des bouchons aboutit au même résultat qu'être sourd.

Pandesmos

La première strate du plan possède les plus grandes cavernes, certaines étant suffisamment grandes pour abriter des nations entières. Grandes ou petites, la plupart d'entre elles sont désolées et abandonnées aux vents.

Plusieurs cavernes et tunnels de Pandesmos ont une caractéristique commune en plus du vent omniprésent. Des cours d'eaux glacées traversent les cavernes, certains au centre des tunnels et flottant en l'air quand la gravité objective exercée par chaque paroi annule celle des autres. Beaucoup sont des affluents du Styx.

L'Asile : un groupe d'autochtones connu sous le nom de la Cabale Blême possède une citadelle sur Pandesmos, qui sert de halte aux voyageurs. L'Asile est un édifice tentaculaire de



bâtiments s'élevant de manière anarchique et divisé par plusieurs murs de pierre circulaires. La citadelle est si grande qu'elle remplit une caverne entière en couvrant toute sa surface. L'endroit est plein de voyageurs, de suppliants et d'autochtones. Les services que l'on peut y trouver incluent le logement, ainsi que tout ce à quoi on peut s'attendre dans une ville normale. Cependant, un pourcentage non négligeable de la population de l'Asile est fou, sourd, ou les deux.

La plaine de l'Hiver : cette région du Pandémonium est enneigée et balayée par le blizzard. La visibilité, même quand on dispose d'une source de lumière, n'y est que de quelques mètres au mieux. La neige n'arrête apparemment jamais de tomber ; les vents la soulèvent sans cesse, et elle recouvre les tunnels et les créatures d'une couche uniforme de glace. Les géants du givre et les loups arctiques arpentent discrètement la désolation glacée. Ces créatures servent une entité particulièrement cruelle qui a de nombreux noms, mais qui est surtout connue sous celui de l'Escroc.

Cocytus

Les tunnels de Cocytus sont généralement plus petits que ceux de Pandesmos, ce qui signifie que le vent s'y engouffre encore plus fort. Les plaintes qui en résultent lui ont valu le surnom de « strate des lamentations ». Étrangement, on peut voir que les parois de ces tunnels on été taillées à la main, mais cela s'est passé il y a si longtemps que les années ne permettent pas de le mesurer.

L'à-pic du Hurleur : un pic de pierre déchiqueté se tient au centre de Cocytus. L'à-pic est un empilement désordonné de

cailloux, de rochers et de pierres travaillées, comme si le palais d'un géant s'était effondré sur lui-même. Le sommet de l'à-pic est une sorte de plate-forme d'environ 2,50 m de diamètre, entourée d'un mur bas. La plate-forme et ceux qui s'y trouvent luisent d'une lueur bleue éphémère. La base de l'endroit est parcourue de petits terriers. Certains ne sont que des culs-de-sac, mais d'autres sont reliés. Les parois de chaque terrier sont couvertes d'écritures oubliées qui, on le suppose, constituent d'étranges psaumes et liturgies, et comportent les fragments de nombreuses formules.

Les habitants du Pandémonium prétendent que toute chose criée depuis le sommet de l'à-pic trouve l'oreille d'un destinataire inattendu, peu importe où celui-ci se trouve sur la Grande Roue. Les mots du message sont portés par un vent criard et froid.

Des démons de toutes sortes ont découvert que des visiteurs se rendent constamment à cet endroit. Ce sont habituellement des archéologues, des devins et des créatures qui souhaitent délivrer un message à un ami perdu ou à un ennemi. La plupart deviennent les proies de ces démons embusqués.

Harmonica : des légendes parlent d'un lieu de Cocytus appelé Harmonica. Là, les vents s'engouffrent dans une caverne percée de trous et de tubes ciselés jusqu'à former de gigantesques colonnes de roche, créant un son pire que dans le reste du plan. Quelque part dans ce labyrinthe assourdissant et torturé se trouve le véritable secret du voyage à travers les plans : l'art de s'y déplacer sans quelque portail, sort ou objet. Selon toute probabilité, ce secret est une légende qui n'est basée sur aucun fait réel, mais cela n'arrête pas les chercheurs occasionnels de trouver les colonnes d'Harmonica, où ils laissent parfois la vie.

Phlégéthon

Le bruit implacable de l'eau coulant goutte à goutte se mêle aux vents mugissants des tunnels étroits et tortueux de Phlégéthon. La roche elle-même absorbe la lumière et la chaleur. Toutes les sources de lumière, naturelles ou magiques, illuminent à seulement la moitié de leur distance habituelle. Contrairement aux autres strates, la caractéristique de gravité normale s'applique ici, donnant naissance à des formations de stalactites et de stalagmites entremêlés, qui sont en retour constamment érodés par le vent violent.

Mornevent : il s'agit d'une ville de Bannis située dans une caverne de plusieurs dizaines de kilomètres carrés, dotée d'énormes colonnes naturelles qui soutiennent son plafond. Des centaines de globes en permanence allumés fournissent de la lumière à la cité, éclairant un fouillis désordonné de maisons individuelles. Ces maisons entourent une fortification connue localement sous le nom de la Citadelle des Seigneurs.

Mornevent est caractérisée par une aura de suspicion. Les habitants n'ont pas l'habitude de faire confiance aux inconnus, et beaucoup de citoyens sont mentalement instables, mais une auberge de la ville accueille les étrangers. Le Chien Écailleux est un endroit où les voyageurs planaires peuvent rencontrer leurs semblables, engager des mercenaires ou trouver un emploi.

La Citadelle des Carnages : Appelé « la Horde », le dieu intermédiaire Érythnul est le seigneur de la jalousie, de la malice, de la panique, de la laideur et du carnage. C'est un dieu violent qui habite dans ce qui ressemble à la ruine effondrée d'une vaste citadelle. En fait, ses passages tortueux canalisent les vents froids et l'on y entend toujours ce qui semble être le bruit d'une terrible bataille. Des suppliants assoiffés de guerre de toutes les races infestent les passages, et ils ne désirent que chasser et tuer de sang-froid leurs semblables.

Au centre de la structure se tient Érythnul en personne, habituellement engagé dans le massacre d'un fleuve incessant de suppliants et, à l'occasion, de quelques prisonniers mortels. Au combat, la divinité adopte à tour de rôle la forme d'un humain, d'un gnoll, d'un goblours, puis d'un ogre et d'un troll. Quand il perd du sang, celui-ci se transforme en créatures alliées de la forme qu'Érythnul revêt à ce moment précis.

Personne ne se rend à la Citadelle des Carnages à dessein, sauf quand on sert le dieu et qu'on souhaite le rejoindre dans son éternelle boucherie.

Agathion

Sur la quatrième strate, les tunnels de plus en plus étroits ne mènent finalement à rien, laissant derrière eux un nombre infini d'espaces clos remplis d'air vicié, ou de vide entouré d'une infinité de pierre solide. Les portails qui relient Agathion au reste du Pandémonium s'ouvrent sur des bulles autrement inaccessibles, mais le fait de franchir un portail déclenche toujours une tempête de vent.

À moins de savoir où se dresse le portail, il est presque impossible de trouver les espaces clos d'Agathion. Ainsi, des espaces oubliés servent à certaines divinités (et d'autres entités puissantes qui chassent ces dieux) de caves où elles dissimulent des objets magiques. De tels objets incluent des artefacts incontrôlables, de précieux souvenirs, des langues mortes, des cosmologies naissantes et des monstres d'une puissance telle que nul ne saurait les tuer ou les neutraliser.

Rencontres dans le Pandémonium

Au sein du Pandémonium, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–6.

LES STRATES INFINIES DES ABYSSES

C'est une infinité d'horreur saisissante, le foyer des démons, l'endroit où la morale s'effondre et où l'éthique périt.

Les Abysses représentent tout ce qui est hideux, mauvais et chaotique, répété dans une infinité de variétés au travers d'innombrables strates. Ces niveaux, virtuellement sans fin, descendent en spirale et offrent des visions toujours plus atroces. Par convention, le nombre de strates des Abysses est fixé à 666, mais il se peut qu'il y en ait d'autres. Après tout, le credo des Abysses est d'être plus terrifiantes que la sagesse populaire ne saurait les décrire.

Chaque niveau présente un environnement unique et horrible. Il n'y a aucune ressemblance entre deux strates, mise à part leur nature inhospitalière. Les lacs d'acide, les nuages de fumées toxiques, les cavernes hérissées de pointes tranchantes comme des rasoirs et les paysages volcaniques sont monnaie courante. On y trouve également des reliefs moins meurtriers au premier abord, comme des déserts de sable brûlants, des vents subtilement empoisonnés et des plaines remplies d'insectes affamés.

Les Abysses abritent un grand nombre de démons, des créatures au service de la mort et de la destruction. Dans les Abysses, un démon verra les visiteurs comme de la nourriture ou quelque source d'amusement. Il considérera les individus les plus puissants comme des recrues potentielles, consentantes ou non, à jeter dans la lutte éternelle qui oppose les démons aux diables : la guerre de Sang.

Des seigneurs démons et des dieux y vivent, à l'exemple de Démogorgon, Graz'zt, Pazuzu, Blibdoolpoolp (le dieu des kuo-toas), Diirinka (la divinité des derros), la Grande Mère (la déesse des tyrranoeils), Gruumsh (le dieu des orques), Hruggek (celui des goblours) et bien d'autres encore, comme la très célèbre Lolth, déesse des drows et reine du Puits de la Toile Démoniaque. Les rangs des autres princes démons incluent Yeenoghu, Alzrius, Baphomet, Eldanoth, Fraz Urblu, Juiblex, Kostchtchie, Lissa'aera, Lupercio, Lynkhab, Pâle Nuit, Verin et Vucarik.

Comme mentionné ci-dessus, les Abysses abritent un grand nombre de strates, mais le niveau supérieur est sans doute le plus connu : il s'agit de la plaine des Portails Infinis.

CARACTÉRISTIQUES DES ABYSSES

Les Abysses présentent les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale** : le niveau supérieur, et beaucoup d'autres, affichent la caractéristique de gravité normale, mais certains présentent certainement d'autres caractéristiques de gravité.
- **Passage du temps normal** : le temps s'écoule à la même vitesse que dans le plan Matériel. Cependant, des rumeurs persistantes parlent d'une strate où le temps s'écoulerait à l'envers au regard du vieillissement. Cette particularité est capricieuse cependant, et un visiteur pourrait retomber en enfance ou perdre son existence même.
- **Taille infinie** : les Abysses sont infinies en raison de leurs strates sans fin, mais ses royaumes disposent de frontières.
- **Altération divine** : les entités aussi puissantes au moins que des dieux mineurs sont capables d'altérer le plan. Des créatures aux pouvoirs moindres ne peuvent différencier les Abysses du plan Matériel (caractéristique d'altération normale), car le plan peut être changé par des sorts et des efforts physiques.
- **Caractéristiques élémentaires et énergétiques mélangées :** elles varient grandement d'un niveau à un autre. Si l'on considère le plan comme un tout, aucun élément ou énergie ne domine en permanence, ce qui n'empêche pas certaines strates de présenter un élément ou une énergie dominant, ou un mélange de plusieurs.
- **Chaos modéré et Mal modéré** : les personnages loyaux ou bons sont victimes d'un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme, mais les personnages loyaux bons voient ce malus passer à –4.
- **Magie normale.**

LIENS VERS LES ABYSSES

Les deux entrées les plus connues des Abysses sont un portail des Terres Extérieures, situé dans la ville de Malemort, et le Styx. Ces deux liens amènent au niveau supérieur du plan, la plaine des Portails Infinis.

HABITANTS DES ABYSSES

Appelées le Foyer des Démons par certains, les Abysses abritent tout naturellement les démons qui y trouvent leurs origines. Les démons dominent pratiquement toutes les strates connues du plan. D'autres créatures mauvaises y habitent également, comme les bébiliths, les bodaks, les horreurs chasseresses, des morts-vivants de toutes sortes, des diables renégats, des mortels corrompus, et pire encore.

Une race de démons, les tanar'ris, sont les maîtres incontestés des Abysses, mais la variété pratiquement illimitée des niveaux fait que quelques régions sont probablement hors de leur contrôle.

Suppliants des Abysses

Les âmes du plan Matériel qui ne sont pas absorbées dans la structure des Abysses deviennent des mânes. Ces derniers ont une peau blanche et pâle, des griffes acérées, des dents pointues, peu de cheveux et des yeux blancs. On distingue souvent des vers qui se frayent un chemin dans leur chair bouffie. Les mânes qui survivent de nombreuses années sont souvent « promus » au rang de démons mineurs, mais ils ne gardent aucun souvenir de leur vie passée. Ils présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : électricité, poison

Résistances : acide 20, feu 20.

Autres particularités : vapeur acide, pas d'engagement planaire.

Vapeur acide (Sur) : quand un mânes est tué, il se désagrège en un nuage de vapeur toxique. Toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres doivent réussir un jet de Réflexes (DD 20) ou subir 1d6 points de dégâts d'acide.

Pas d'engagement planaire (Ext) : contrairement à la plupart des autres suppliants, les mânes peuvent quitter leur plan d'attache.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

En général, les Abysses fonctionnent comme le plan Matériel en ce qui concerne les déplacements et le combat. Sur les niveaux où l'environnement est radicalement différent, certaines règles s'appliquent néanmoins. Des strates peuvent présenter la caractéristique de Feu dominant, ou bien une gravité directionnelle subjective. À moins que le contraire ne soit précisé, le fonctionnement de ces caractéristiques est pareil dans les Abysses que partout ailleurs.

LES NAVIRES DU CHAOS

Les démons se déplacent parfois d'un plan à un autre à bord de vaisseaux entropiques formés d'ossements réduits en poudre, d'esprits broyés et de suppliants. Créés pour être utilisés dans la guerre de Sang contre les diables, ces navires du chaos ont des pouvoirs entropiques précisément conçus pour contrer les effets de la Loi. Les tanar'ris ont armé très peu de ces vaisseaux, mais les quelques équipages de démons existant sèment la terreur sur leur passage. Pour les voyageurs courageux – ou téméraires – qui l'osent, les tanar'ris vendent le droit de passage sur leurs navires contre un bon prix.

PROPRIÉTÉS DES ABYSSES

Ce plan possède plus de strates que quiconque, dieu ou mortel, ne pourrait l'imaginer. Quelques-unes des plus connues sont décrites ci-dessous.

La vision y est normale, à l'exception des niveaux où l'environnement parvient à l'occulter. À moins que le contraire ne soit indiqué, des soleils infernaux, lueurs fantomatiques et autres radiances déplaisantes illuminent toutes les strates du plan.

La plaine des Portails Infinis

C'est le tout premier des innombrables niveaux du plan. C'est un endroit aride et poussiéreux, sans aucune trace de vie ou de végétation, qui brûle sous un soleil rouge infernal. Ces mornes plaines sont brisées par trois caractéristiques majeures : de gigantesques puits dans le sol, de grandes forteresses d'acier et le Styx.

Les puits de la première strate sont des passages menant aux niveaux inférieurs. Le simple fait de tomber dans l'un d'eux amène rapidement le voyageur sur la strate en question. Évidemment, sauter dans un puits au hasard est follement dangereux. La plupart de ces puits sont des passages à double sens, mais certains font exception à cette règle et laissent les curieux perdus sur le nouveau niveau.

Les forteresses d'acier abritent ici des démons puissants et leur cour. De telles forteresses servent souvent de points de ralliement pour les armées démoniaques en route vers l'éternelle guerre de Sang. Certaines des plus grandes batailles de cette lutte ont lieu sur cette strate, certains niveaux inférieurs et les plans extérieurs voisins.

Le Styx y suit un cours sinueux. Certains de ses bras tombent directement dans des puits, tandis que des fosses débordent d'une eau nauséabonde et sale, et servent d'affluents à ce puissant fleuve.

Un personnage entrant par un puits (ou une autre méthode) sur une strate des Abysses nouvelle et inconnue peut se retrouver dans n'importe quel type d'environnement. Développez ce niveau vous-même ou utilisez la table des strates abyssales aléatoires pour vous guider.

Marche Brisée : Linceul Rouge, une succube ensorceleuse, dirige la ville de la Marche Brisée. C'est un endroit où se rassemblent les mercenaires de la guerre de Sang, qui sert de point de départ pour les voyageurs assez fous pour vouloir explorer les Abysses, et un lieu de commerce. La cité est constituée de nombreuses tours en ruine entourées de tranchées, de murailles et de barricades de pieux.

Plusieurs endroits importants se trouvent sous terre. Par exemple, le portail menant à Malemort, une ville des Terres Extérieures, est situé sous le grand château. Les réserves de nourriture, l'arsenal, les salles d'interrogatoire et les cryptes le sont également, et sont reliés par des tunnels étroits. Les quartiers des mercenaires et des marchands de passage se trouvent en surface, en retrait du château principal et de sa tour. Les habitants comptent dans leurs rangs des suppliants, des esclaves, des démons de toutes sortes et des mercenaires du plan Matériel ou d'ailleurs.

Ferrug : une forteresse de fer abandonnée est située près des lacs de Fer Fondu, une série de creusets naturels incandescents remplis de métal en fusion. Le précédent seigneur démoniaque de Ferrug fut tué alors qu'il voyageait dans le plan Matériel depuis le plan Astral pour y corrompre des âmes de mortels. Depuis, l'endroit abrite un nombre incalculable d'armées de démons, intéressés par le métal exploitable pour la construction d'autres forteresses de fer. Comme les démons attachent une grande valeur à ce métal, les diables attaquent souvent cet endroit. C'est pourquoi Ferrug sert en ce moment de centre de commandement à une force de démons chargée par Démogorgon de protéger les lacs.

Azzagrat

Azzagrat est le royaume de Graz'zt, un seigneur des Abysses. Celui-ci s'étend sur trois strates, les 45e, 46e et 47e niveaux. Comme elles sont sous la tutelle d'un même prince démon, elles ont beaucoup de caractéristiques en commun, et de nombreux portails les relient.

L'une de ces caractéristiques est la rivière de Sel, une masse brillante de cristaux de sel liquide. Inutile de dire qu'un bain dans cette rivière est mortel.

Les autres caractéristiques des lieux incluent les portails reliant les trois strates du royaume, qui ont tout l'air de bosquets d'arbres à vipères et de fours remplis de flammes vertes. Compte tenu du sens de l'humour cruel de Graz'zt, certains de ces foyers contiennent tout simplement du feu et pas le moindre portail.

L'environnement des trois royaumes n'est pas des plus dangereux. Chacun est une version pervertie du plan Matériel.

STRATES ABYSSALES ALÉATOIRES

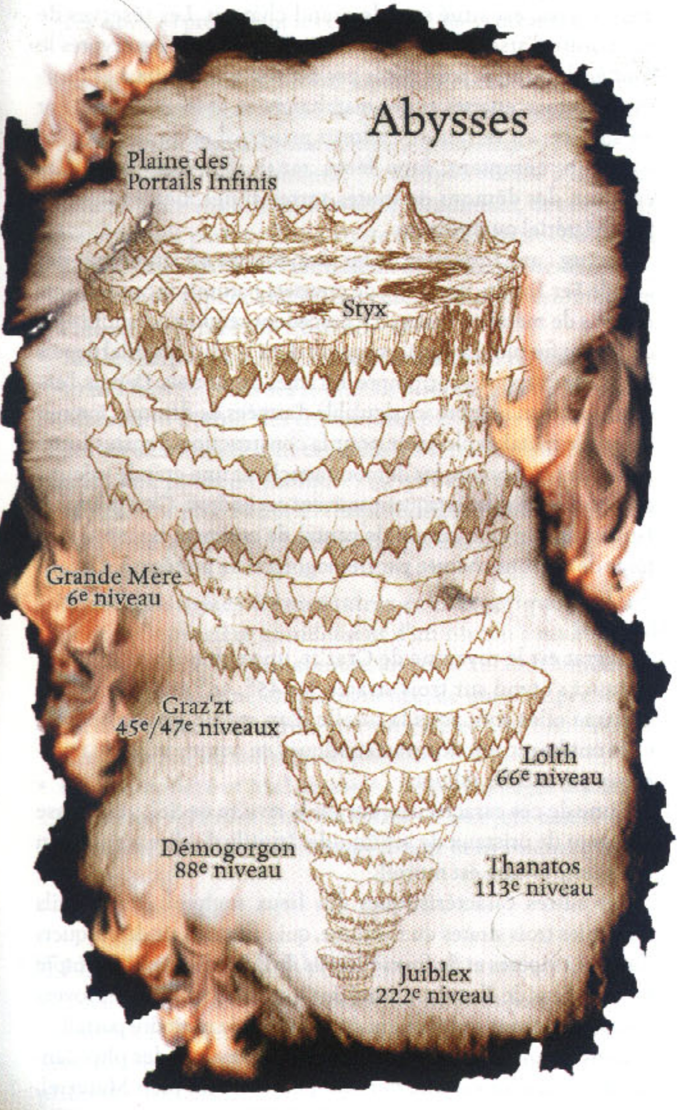
Que se passe-t-il si vos personnages se retrouvent malgré eux envoyés dans les Abysses, suite à une aventure qui s'est mal finie ? Qu'arrive-t-il s'ils fuient devant de puissants démons de la plaine des Portails Infinis et sautent dans le puits le plus proche ? Utilisez la table suivante pour déterminer le type de terrain général d'une strate inconnue. Si vous le souhaitez, lancez les dés deux fois (ou plus) et combinez les résultats.

1d100	Type de strate
01–05	Air dominant
06–10	Champ de bataille de la guerre de Sang (démons contre diables)
11–15	Paysages démoniaques embrasés
16–20	Cité démoniaque
21–25	Désert de sable, de glace, de sel ou de cendres
26–30	Terre dominante
31–35	Feu dominant
36–40	Plaine (remplie de prédateurs)
41–45	Dominance élémentaire mixte (comme dans les Limbes)
46–50	Montagnes
51–55	Énergie négative dominante (minoritairement ou majoritairement)
56–60	Normal (comme dans le plan Matériel)
61–65	Océan d'eau
66–70	Royaume d'une entité puissante des Abysses
71–75	Mer d'acide
76–80	Mer d'insectes
81–85	Mer de magma
86–90	Souterrains
91–95	Royaume de morts-vivants
96–00	Eau dominante

Le 45e niveau est, par exemple, une steppe grise constamment trempée par la pluie. Le 46e niveau est éclairé par le sol et des ombres bizarres montent comme des colonnes de ténèbres dans le ciel. Le 47e niveau, qui n'est accessible que depuis les deux strates précédentes, jamais de la plaine des Portails Infinis, est baigné par la lueur bleue de son soleil. Les flammes y sont violettes, et non pas rouges, et elles infligent des dégâts de froid. Les créatures normalement immunisées contre le feu pourraient avoir des surprises en s'approchant des flammes.

Zélatar : la plus grande cité du royaume de Graz'zt existe sur les trois niveaux. Les portes et arches permettent d'entrer dans une rue ou dans un bâtiment, mais l'intérieur de celui-ci peut très bien se trouver sur une autre strate. Les habitants de Zélatar (démons, demi-fiélons, tieffelins et autres adorateurs de Graz'zt) apprennent rapidement les chemins qu'offrent les portails mouvants, mais la plupart des visiteurs ont besoin d'un guide pour se déplacer dans la cité.

Le Palais d'Argent est visible depuis n'importe quel endroit de la ville, quel que soit le niveau d'où on observe. La demeure du prince démon présente soixante-six tours d'ivoire et cent galeries des glaces. Le palais est un espace stérile rempli d'échos où ceux qui demandent une audience au seigneur doivent trouver leur chemin parmi le labyrinthe de miroirs et de portails, dans lequel errent de voraces bodaks.



Thanatos

Le 113e niveau des Abysses est une strate froide constituée de glace, d'air raréfié et dotée d'un ciel lugubre illuminé par la lune. Cet endroit appartient aussi bien aux morts-vivants qu'aux tanar'ris (à ce sujet, le niveau présente la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante). Des mousses et des champignons démoniaques poussent sur la surface d'une toundra épineuse. Des pierres tombales, tout aussi imaginables qu'inimaginables, parsèment le paysage gelé, parfois seules, parfois en groupes, comme s'il s'agissait d'un petit cimetière. Les morts-vivants sont partout.

Naratyre : Naratyre, la Cité des Morts, est un royaume taillé dans la surface d'un océan gelé. L'architecture glacée de la ville donne une nécropole glaciale composée de grands mausolées, d'obélisques funéraires se dressant dans le ciel, de cryptes et de tapis tissés à partir des cheveux des milliers de morts-vivants bruyants qui peuplent l'endroit. Les légions de la cité comptent dans leurs rangs des horreurs chasseresses, des géants vampiriques et des liches de toutes sortes. L'ensemble de la population est constitué de zombis, de goules, de nécrophages, et autres cadavres en décomposition agissant dans quelque sombre dessein.

Qui gouverne Naratyre ? Bonne question. Depuis des temps immémoriaux, un puissant seigneur démon nommé Orcus revendique la strate entière. Cependant, on a récemment annoncé sa mort. Une divinité drow de la vengeance et des morts-vivants a ramassé les miettes et pris le contrôle de la strate et de Naratyre, son joyau. Mais des indices importants laissent penser qu'Orcus ne serait pas aussi mort que beaucoup le croient. La divinité drow a disparu et personne ne sait si elle a fui ou a été tuée. Se pourrait-il qu'Orcus soit de nouveau à la tête de Naratyre, sa main osseuse posée sur son terrible sceptre ?

Autres strates des Abysses

Aucun livre ne saurait prétendre cataloguer les innombrables niveaux du plan. Cependant, quelques-uns, parmi les plus intéressants, sont succinctement décrits ci-dessous. D'autres royaumes contrôlés par les nombreux princes démons s'y trouvent également. D'intrépides explorateurs ne se souciant guère de mettre leur vie en jeu pourraient fort bien les découvrir.

Le royaume du Million d'Yeux : le 6e niveau des Abysses est le domaine de la Grande Mère, vénérée par les tyrannoeils. C'est un réseau de tunnels tortueux aux parois incrustées d'yeux vivants à la manière de gemmes. En fait, chaque œil est l'un de ceux de la Grande Mère. Les tyrannoeils et autres créatures apparentées qui ont vu leur piété remarquée errent dans les tunnels, se nourrissant de leurs congénères et de toute autre proie, démon ou visiteur, qui pourrait accidentellement tomber depuis la plaine des Portails Infinis.

Les Désolations Glacées : le 23e niveau des Abysses est une plaine où règne un froid intense, couverte de kilomètres de glace et pratiquement dépourvue de vie. Un soleil lointain, pas plus brillant que la lune du plan Matériel, illumine cet endroit.

C'est la province des géants du givre qui servent Kostchtchie, leur prince démon. Des mages de cette race résident avec lui dans la Citadelle du Glacier, une forteresse creusée dans la glace craquante entre deux pics s'élançant vers le ciel. Il n'y a jamais de printemps ici, et la plupart de ses habitants vivent dans des places fortes souterraines ou des cavernes.

Le Puits de la Toile Démoniaque : le 66e niveau des Abysses est la résidence de Lolth, la Reine Araignée. Le plan se replie sur lui-même, ce qui lui donne l'apparence d'une gigantesque toile d'araignée. Des milliers de tunnels de toiles à donner le vertige se connectent les uns aux autres avec une complexité fractale. Chaque fil est parcouru de portails menant à des plans où Lolth est vénérée. On dit que le palais de la déesse est une forteresse de fer mobile en forme d'araignée, qui rampe perpétuellement sur sa toile planaire.

Smargard : le 74e niveau est la résidence de Merrshaulk, le dieu des yuan-tis. C'est un royaume de couleurs changeantes, de jungles humides, de pluies acides et de poisons fermentant. Il se peut qu'il n'y ait pas du tout de sol dans cette jungle, mais simplement des strates toujours plus sombres de canopées superposées.

Abîme : le 88e niveau, les Marécages Saumâtres, abrite Démogorgon, l'un des plus puissants princes démons. C'est un lieu rempli d'eau stagnante et de saillies rocheuses que les démons volants utilisent comme perchoirs. Des aboleths, des krakens et des raies manta démoniaques se font la guerre dans les profondeurs, mais tous s'inclinent devant la puissance de Démogorgon. On trouve dans ce plan son terrible palais, Abîme.

La partie située au-dessus des eaux prend la forme de tours serpentines, chacune couronnée d'un minaret en forme de crâne. Là, le prince démon exerce sa maîtrise des arcanes, essayant de pousser le plus profond des Abysses à vomir davantage ses secrets. Le gros de son palais s'étend loin sous l'eau, dans des cavernes sombres et glacées qui n'ont jamais vu la lumière. Il thésaurise ses forces, s'impliquant rarement en personne dans la guerre de Sang, car ses buts sont beaucoup plus profonds.

Le Puits des Vases : Juiblex, le Seigneur des Vases, et Zuggtmoy, la Dame des Tallophytes, se partagent le 222e niveau. Toute la strate n'est qu'une fondrière bouillonnante de boue fétide et vaseuse appelée la mer Amibienne. De vastes étendues de vase caustique engendrent des formes de vie étranges, parfois suivant la volonté des démons habitant sur le plan, mais aussi spontanément.

La Forteresse de l'Indifférence : le 348e niveau est une plaine solitaire et flétrie pleine de rochers épars, de cimes déchiquetées et de gorges sinistres dépourvues de vie. Des nuages écarlates courent dans le ciel et des vents glaciaux arrachent la peau et les yeux des voyageurs. Ici s'élance la Forteresse de l'Indifférence, une seule tour faite de grilles de fer noir de 60 mètres de haut. Des humanoïdes de toutes les races sont coulés dans le métal lui-même et servent de mortier pâle. La plupart des formes sont mortes, mais beaucoup sont des morts-vivants qui se lamentent et griffent l'air constamment.

La forteresse abrite des démons renégats, des demi-fiélons, et des tieffelins. Bien que ces créatures soient mauvaises au-delà de tout espoir de rémission, elles se sont détournées de la guerre de Sang. Un démon nalfeshnie du nom de Taphéon dirige l'endroit. Il est couvert d'horribles cicatrices, et il porte en permanence une cuirasse d'acier de couleur rouille qui maintient son corps bouffi en position verticale à l'aide de longs crochets.

Son jouet favori est un sceptre magique, le *Spoliateur de Chair*, fabriqué avec des langues cousues ensemble. Il peut grâce à lui altérer la forme de n'importe quelle créature, et la transformer en n'importe quelle autre forme imaginable. Évidemment, l'imagination d'un démon est plutôt vicieuse et le sceptre anime les choses les plus écœurantes.

Valbruissant : le 489e niveau était jadis dirigé par un puissant balor du nom de Tarnhem, mais il a disparu. L'atmosphère des lieux est une brume de gaz acides, constamment régénérée par des vents volcaniques, qui défigurent un paysage déjà totalement ravagé. Un ravin coupe l'endroit en deux, mais il n'est pas rempli d'eau ni même d'acide concentré. À la place, il charrie un flot de vers lisses qui se tortillent, mesurant de 3 centimètres à 10 mètres. Ces vers inhalent les fumées sulfureuses endémiques à la strate et exhalent de l'air respirable. La respiration des vers affectent les deux rives sur une distance de 15 mètres de part et d'autre, et débarrasse efficacement l'atmosphère de ces gaz de soufre.

Le manoir de Tarnhem est construit le long du ravin. Grâce aux vers, il possède une atmosphère normale, bien que le susurrement constant des animaux en contrebas a de quoi rendre fou. Le personnel démoniaque de Tarnhem continue de s'occuper de l'endroit en dépit de l'absence du maître des lieux. Tous pensent que le balor est emprisonné à l'extérieur du plan. Malgré sa disparition, les démons qui gardent la place ont toujours une opinion peu favorable au sujet des visiteurs inattendus.

Rencontres dans les Abysses

Au sein des Abysses, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–6.

LE RETOUR D'ORCUS

On ne sait pas comment ni pourquoi, mais on ne peut nier la vérité plus longtemps. Orcus est de retour, avec la ferme intention de se venger.

A-t-il vraiment été mort ? Probablement, ce qui explique sa longue absence et sa récente incarnation en puissant mort-vivant se faisant appeler le Ténébreux. Comme lui, Orcus, était capable de tuer même les dieux, car il était détenteur d'un pouvoir ancien connu sous le nom du Dernier Mot. Il en bouscula certains, et tua ceux qui se trouvaient sur son chemin. Orcus rechargea son sceptre et entama grâce à sa puissance un sort de *résurrection*, lancé par l'un de ses derniers serviteurs loyaux, le demi-ogre Quah-Namog. Des héros venus du plan Matériel interrompirent apparemment la cérémonie à la 11e heure, mais Orcus revint tel qu'il était avant.

Bien que le pouvoir du Dernier Mot soit dissipé, Orcus est un seigneur démon cruel, sans cœur et puissant. Naratyre, ainsi que la strate de Thanatos sur laquelle la ville se trouve, sont siennes de plein droit, et il récupèrera son bien quoi qu'il advienne. Ses ennemis ont du souci à se faire.

LES PROFONDEURS TARTARÉENNES DE CARCÈRES

C'est le plan de l'exil, la prison du multivers, l'endroit où les perdants complotent en vue de leur retour.

Carcères semble le moins ouvertement dangereux des plans inférieurs, mais cette première impression s'estompe rapidement. Les mers acides et l'air sulfureux y sont rares, et il n'y a aucune région où règne un froid mordant ou une chaleur infernale. Le danger que présente Carcères est bien plus subtil.

Le plan est un lieu d'obscurité et de désespoir, de passions et de poisons, de trahisons qui ébranlent des royaumes entiers. À Carcères, la haine coule comme une rivière lente et profonde, et rien ne laisse deviner ce que le flot de la perfidie s'apprête à dévorer. On dit que la seule façon de s'en évader, c'est de devenir plus fort que ce qui vous y a envoyé. C'est une tâche ardue là où la nature même du plan engendre le désespoir, la trahison et la haine de soi.

Contrairement à beaucoup de ses habitants, le dieu Nérull réside dans ce plan parce qu'il le veut bien, pas à cause d'une quelconque sentence d'exil.

Carcères est composé de six strates, chacune étant constituée d'une série d'orbes semblables à de petites planètes file indienne. Un espace rempli d'atmosphère sépare chaque orbe. Peu de choses distinguent un orbe d'un autre, et il est possible que le nombre de ces « planètes » soit infini sur chaque strate.



Illus. de W. Reynolds

CARACTÉRISTIQUES DE CARCÈRES

Carcères présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité Normale** : sur les orbes, la gravité est exactement la même que dans le plan Matériel. Entre eux, il n'y en a aucune, ce qui facilite les voyages pour ceux pouvant voler et échapper à l'attraction de la planète.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie :** Carcères s'étant vraisemblablement à l'infini, mais il possède des composants finis que sont ses petits orbes.
- **Altération divine :** Nérull, et toutes les entités de la puissance d'une divinité mineure au moins, peuvent altérer le plan. Il n'est pas différent du plan Matériel pour les créature ordinaires ; les sorts et efforts physiques y sont régis normalement.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Mal modéré :** les personnages bons subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme.
- **Magie normale.**

LIENS VERS CARCÈRES

Des portails de nombreux plans permettent de se rendre à Carcères, mais pratiquement aucun ne permet d'en sortir. L'exception est le Styx, qui traverse le premier niveau du plan et absorbe les marais et les canaux qui parcourent en tous sens les orbes de cette strate, et qui coule vers la Lande Grise d'Hadès.

HABITANTS DE CARCÈRES

Pratiquement aucune créature ne vit à Carcères volontairement. Les exilés, les proscrits et les vaincus, ainsi que les traîtres, les sournois et les âmes des ambitieux inavoués, sont envoyés ici. C'est le plan pénitentiaire, purement et simplement.

Les résidents constituent donc un mélange racial et culturel hétéroclite. Beaucoup complotent et intriguent en permanence, afin de quitter Carcères, de trouver le moyen de rentrer chez eux et de recouvrer leur ancienne place. En plus des prisonniers et des suppliants, le plan abrite des fiélons qui prennent part à l'éternelle guerre de Sang. Démons, diables et yugoloths errent dans le plan, sans compter les destriers noirs et d'autres Extérieurs mauvais.

Suppliants de Carcères

Même s'ils le voulaient, ils ne pourraient pas partir, et ils sont animés d'un profond ressentiment à l'encontre des visiteurs qui ne font que passer. Ce sont pour la plupart des âmes ayant abusé de la confiance et trahi leurs amis ou leur famille. Comme tous les autres suppliants, ils ne se souviennent pas de leur vie passée, mais ils restent des traîtres. Ils mentent constamment, compulsivement et avec énormément de finesse.

Ces créatures résident sur l'un des cinq premiers niveaux, en fonction de ce qu'ils ont fait. Orthrys abrite les politiciens et les traîtres à leur pays, Cathrys ceux qui se sont laissés guider par leur instincts primaires quand la logique et la raison auraient mieux valu. Minéthys emprisonne les avares qui auraient pu aider leur prochain à l'aide de leurs richesses mais qui ne l'ont pas fait, et Colothys les menteurs qui ont, du fait de leurs mensonges, fait souffrir autrui. Enfin, Porphatys est le lieu où l'on trouve les créatures superficielles et nombrilistes qui ont refusé d'aider leur prochain quand l'opportunité s'est présentée.

Les suppliants de Carcères présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : acide, froid.

Résistances : électricité 20, feu 20.

Autres particularités : les suppliants de Carcères mentent bien et souvent. Ils bénéficient donc d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets de Bluff.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Pour les personnages situés sur un orbe, les déplacements fonctionnent normalement. Quand un individu se trouve à plus de 30 mètres du sol, il n'est plus soumis à la gravité. Mais contrairement aux autres plans qui ne disposent pas de gravité, la volonté ne fournit pas de moyen de locomotion. Il est nécessaire de posséder le sort de *vol*, ou quelque autre moyen de se mouvoir, pour arriver sur un autre orbe.

Les autochtones de Carcères utilisent parfois des traîneaux de fer qui glissent sur l'air comme s'il s'agissait d'une surface solide, des ballons de peaux remplis d'air chaud et des bobines dont les fils de soie longs de 30 mètres prennent le vent et poussent le voyageur depuis le sommet d'une montagne vers une destination aléatoire.

Certains bras du Styx et des portails bien cachés permettent de se déplacer entre les niveaux du plan.

Le combat y fonctionne comme dans le plan Matériel.

PROPRIÉTÉS DE CARCÈRES

Carcères est également appelé le royaume aux six plis, car il possède six strates nichées les unes dans les autres comme des poupées russes. Sur chacune d'elle, des petites planètes s'égrènent à l'infini dans deux directions.

Beaucoup de ces niveaux portent les cicatrices de batailles et sont ravagés, un héritage de la guerre de Sang. Bien que la plupart des terres de Carcères demeurent à l'écart du conflit qui fait rage dans les plans inférieurs, certaines de ses terres sont utilisées comme terrains d'entraînement et même comme champs de bataille.

La vision est normale à Carcères. Contrairement au plan Matériel, la lumière naturelle semble monter du sol et baigne tout dans une lueur rougeâtre. La perception auditive est également normale.

Orthrys

Le premier niveau de Carcères est hanté par des marais et des sables mouvants. Le Styx y coule librement, saturant le sol de sa magie. Les canaux creusés dans le sol par des millénaires d'érosion sont larges et profonds. Quand il n'y a pas de fleuve, il y a les marécages. Bien qu'il existe des endroits où le sol est sec, ils sont rares et se transforment habituellement en montagnes accidentées quand des titans courroucés s'y installent.

Les moustiques pullulent dans ces marais et constituent un véritable fléau pour les voyageurs. Cependant, les suppliants doucereux qui peuplent ce morne royaume sont bien plus pénibles.

Le Bastion du Dernier Espoir : il s'agit d'une forteresse de roche volcanique noire située dans une chaîne de montagnes d'Orthrys. La lumière ambiante rougeâtre du plan donne au bâtiment un air de menace voilée. Il n'y a qu'une seule entrée, et ceux qui y pénètrent ne peuvent s'empêcher de remarquer que celle-ci ressemble fortement à la bouche de quelque gros crapaud démoniaque.

Personne ne dirige l'endroit. Il sert d'avant-poste à des anarchistes. Un voyageur peut y obtenir toutes sortes de faux documents, y bénéficier de retouches chirurgicales pour renforcer un déguisement permanent, et y acquérir d'autres biens et services inavouables. C'est un bon endroit pour dénicher des assassins, des espions et des personnes à la mauvaise réputation. Mais les gens avertis se souviennent qu'ils se trouvent dans un plan rempli de traîtres, et ils ne font donc confiance à personne dans l'enceinte du Bastion.

Le mont Orthrys : les plus hauts pics des chaînes de montagnes situées sur deux des orbes de ce niveau ont une hauteur particulièrement élevée, et jettent un pont entre les deux planètes. À leur intersection se trouve un palais titanesque, avec des colonnes de marbre blanc, des amphithéâtres et des galeries. Ici habite une race de titans bannie du plan Matériel depuis très longtemps. Le seigneur du mont Orthrys, Cronus, réside au centre de son palais, dans une salle du trône large d'un kilomètre et demi. Les visiteurs peuvent demander une audience à Cronus pour bénéficier de ses conseils, mais ils doivent toujours garder à l'esprit que la colère que le confinement a fait naître chez lui (et qui couve depuis des milliers d'années) peut s'abattre de façon totalement inattendue sur ceux qui vont et viennent comme bon leur semble. Cronus a les pouvoirs d'un dieu mineur pour tout ce qui relève de l'altération du mont Orthrys.

Cathrys

Les orbes du deuxième niveau sont couverts de jungles fétides et de plaines écarlates. L'air est saturé par l'odeur de décomposition, une pourriture alimentée par les sécrétions acides des plantes de la jungle. Tous ceux qui ne sont pas immunisés contre l'acide retournent bientôt à l'état de matière inerte s'ils restent trop longtemps parmi arbres qui oscillent au gré du vent. L'air de la jungle inflige 1d4 points de dégâts d'acide par minute, et certaines plantes sécrètent des acides encore plus corrosifs.

Les plaines de Cathrys sont plus habitables. De vastes prairies balayées par les vents couvrent la strate. Certains buissons ont des feuilles aiguisées comme des rasoirs, qui peuvent couper le voyageur imprudent. Ceux qui se pressent (double déplacement) ou qui courent dans les plaines doivent réussir un jet de Réflexes (DD 20) chaque round, ou subir 1d4 points de dégâts.

L'Apothicaire du Péché : situé au plus profond des jungles fétides d'un orbe de Cathrys, cet endroit est construit à partir de morceaux de bois habilement assemblés sur le tronc d'un grand arbre. Son étage unique se trouve haut au-dessus des branches et de leurs feuilles dégoulinantes d'acide. Des ponts de cordes suspendus permettent d'accéder à la cime des arbres, mais il se peut que des morceaux manquent à cause des tempêtes acides. Ici, des poisons et des acides, communs et exotiques, s'achètent et se vendent.

Le lieu est tenu par un démon répondant au nom du Pécheur, un glabrezu typique, sauf en ce qui concerne l'affinité remarquable qu'il a développée avec les acides, les poisons et les venins. Il se délecte de toute chose empoisonnée, et plus c'est diabolique, mieux c'est. Tous les poisons contenus dans la table 3–15 du *Guide du Maître* sont disponibles, ainsi que de nombreuses autres concoctions uniques et spéciales achetées à des voyageurs ou synthétisées par le démon dans son propre laboratoire. Il vend également de l'acide, en fiole individuelle ou par tonnelet de 1 000 doses. Ni le volume de l'achat ni la nature de l'acheteur n'intéressent Pécheur.

Minéthys

Le troisième niveau de Carcères est rempli de sable. Le vent souffle le sable avec tant de force qu'il peut complètement débarrasser un corps exposé de sa chair, et ce en quelques heures, notamment quand l'une des terribles tempêtes se lève. Des tempêtes de sable, fonctionnant sur le même principe que les tempêtes décrites au chapitre 3 du *Guide du Maître*, ont 10 % de chances par tranche de 24 heures de survenir dans un endroit particulier. Tous ceux qui habitent cette strate, mortels comme démons, se couvrent entièrement le corps de tissu pour se protéger du sable cinglant.

Les tornades sont monnaie courante. Les suppliants vivent dans de misérables puits creusés à la main et remplis de sable afin de s'en préserver. Ces puits doivent être constamment vidés afin de procurer l'abri le plus rudimentaire.

Les tombes de sable de Payrathéon : Payrathéon est une cité disparue construite sur un orbe de Minéthys, il y a des milliers d'années. Cette ville est enfouie depuis longtemps, mais ses avenues noyées de sable, ses tours effondrées et ses portiques ensablés sont toujours là, enfouis sous la surface mouvante de la strate. De temps en temps, Payrathéon est révélée aux yeux du monde pour une heure ou plus, mais le sable l'engloutit toujours et emporte avec elle les créatures attirées par son apparition qui s'y sont aventurées.

On dit que des aventuriers particulièrement ingénieux ont creusé pour trouver les faubourgs extérieurs de la cité durant ses phases de submersion. On colporte aussi des récits terrifiants, parlant de « gorgones des sables » ressemblant à des dragons qui nagent dans le sable comme si c'était de l'eau. On mentionne également que les restes des anciens habitants, des morts-vivants pétrifiés, se fraient un passage dans les rues. Ils sont si vieux et érodés qu'on discerne peu de choses de leur race et de leur taille d'origine.

Colothys

Le quatrième niveau de Carcères est un royaume de montagnes si grandes, rudes et cruelles, qu'un voyageur du plan Matériel aurait du mal à les imaginer. Se déplacer à pied est ici pratiquement impossible, car la contrée est divisée par des canyons profonds de plusieurs kilomètres, sans compter que les mouvements tectoniques la soulèvent parfois à des hauteurs dépassant l'entendement. Quelques routes de commerce existent. Ce sont en général des ponts rachitiques et des pistes tracées dans des falaises juste assez larges pour permettre le passage d'une personne.

On ne peut se déplacer normalement en dehors de ces routes. Les personnages doivent effectuer des jets d'Escalade (DD 15) pour se mouvoir à la moitié de leur vitesse de déplacement, en entreprenant une action complexe.

Le jardin de la Malice : on ne trouve les jardins suspendus de Colothys que sur un seul orbe de la strate, que les visiteurs seraient bien inspirés d'éviter. Aux yeux du profane, les nombreuses falaises et à-pics de cet orbe abritent des vignes et des branches épaisses couvertes de fleurs magnifiques. Les personnages qui essayent de prélever des échantillons pour leur herbier apprennent rapidement, et à leurs dépens, que ces vignes sont animées et déterminées à prendre la vie de toute créature qui oserait les utiliser, grimper, arracher leurs fleurs ou même s'approcher trop près.

Il est possible que ces plantes soient les appendices d'un organisme plus grand qui a crû pendant des millénaires jusqu'à couvrir tout l'orbe. Une fois tous les six cents jours, les vignes libèrent dans l'air de toutes petites graines, qui ont l'aspect de pollen de pissenlit. Le vent les emporte souvent sur plusieurs centaines d'autres orbes de ce royaume montagneux. Même si beaucoup sont mangées par la vermine, d'autres trouvent un sol nourricier et germent dans des petites anfractuosités et des falaises oubliées sur d'autres orbes.

Porphatys

Les orbes du cinquième niveau de Carcères sont couverts d'un océan froid et peu profond, alimenté en permanence par de la neige noire. L'eau et la neige sont légèrement acides et infligent automatiquement 1d6 points de dégâts par tranche de dix minutes d'exposition directe.

Les structures artificielles n'y durent pas longtemps. De petites îles à peine plus grandes que des bancs de sable émergent des flots. La plupart des suppliants sont perchés sur ces îlots et promettent tout ce qu'ils veulent à ceux qui peuvent les emmener. Malgré leurs suppliques, ils récompensent la charité par la trahison à la première occasion.

Un autre titan exilé vit ici, mais même son palais est à demi englouti, et il tombe lentement en ruine sous l'assaut des vagues acides.

Le Vaisseau des Cent : un navire, baptisé le Vaisseau des Cent, parcourt les mers glacées de Porphatys, mais on le rencontre quelquefois dans certains récits sous le nom de la Caravelle Blanche. En effet, il apparaît sous la forme d'une caravelle blanche fantomatique qu'aucun équipage visible ne

LA SURPRISE DU PÉCHEUR

Le propriétaire démoniaque synthétise un poison acide spécial à partir de plantes acides endémiques au plan, qu'il appelle la surprise du Pécheur. Cette concoction a deux composants : le poison et l'acide. Elle est spécialement formulée pour que ses qualités caustiques restent latentes jusqu'à ce qu'elle entre en contact avec des tissus vivants. De ce fait, elle n'endommage pas les armes et les objets sur lesquels elle est appliquée. Les victimes effectuent normalement un jet de sauvegarde contre le composant toxique, mais encaissent automatiquement les dégâts de l'acide.

La surprise du Pécheur possède les caractéristiques suivantes :

Jet de Vigueur : DD 24 (blessure) ou DD 18 (ingestion).
Effet initial : 2d6 points de Constitution temporaires (dus au poison).
Dégâts d'acide : 1d6 points de dégâts par round pendant 3 rounds.
Effet secondaire : 2d6 points de Constitution temporaires.
Prix : 4 400 po.



manœuvre. Il passe entre les îlots des nombreux orbes, disparaissant de l'un pour réapparaître sur un autre, recueillant les âmes perdues et ceux qui sont suffisamment courageux (ou stupides) pour demander le passage.

Les passagers découvrent bientôt qu'apparemment, personne ne se trouve à bord du vaisseau. Il y a sur le pont inférieur et dans la cale exactement cent sarcophages de pierre dépourvus de décorations. Aucun de ceux qui ont réussi à ouvrir l'un des sarcophages n'est resté en vie assez longtemps pour raconter ce qui s'y dissimule. À chaque fois que quelqu'un a essayé, une calamité inconnue a dévoré tous ceux qui se trouvaient à bord, et lorsqu'on l'a aperçu de nouveau dans un port, il était totalement vide de toute trace de vie. Des histoires racontent que le navire cherche à livrer sa terrible cargaison, mais qu'il attend la fin des temps pour le faire.

Entre les « nettoyages » qui arrivent quand un curieux ouvre l'un des sarcophages, les voyageurs, suppliants, démons ou autres créatures infestent le bateau. Certains en font leur demeure temporaire, heureux de se rendre de lieu en lieu par la grâce de la force mystérieuse qui fait se mouvoir la caravelle. Ces résidents ne voient pas d'un très bon œil les visiteurs qui essayent d'ouvrir un sarcophage.

Agathys

Le niveau le plus froid de Carcères est également le plus bas – ou intérieur, compte tenu de l'emboîtement du plan. Contrairement aux autres strates, Agathys ne possède qu'un seul orbe, une sphère de glace noire veinée de rouge.

L'air y est glacial et inflige 1d2 points de dégâts de froid par round. Cette strate présente la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante. Les suppliants y sont à moitié enfouis sous la glace, leurs mensonges gelés sur leurs lèvres.

Nécromantéon : une citadelle noire bâtie de glace est le centre du royaume du dieu supérieur Nérull. Celui-ci est un dieu de la mort, et on l'appelle également le Faucheur, l'Ennemi du Bien, le Semeur de Ténèbres, parmi tant d'autres noms. Les suppliants sont gelés et emprisonnés dans les sols, les murs et les plafonds de Nécromantéon, comme s'ils faisaient partie de la glace dans laquelle la citadelle a été creusée.

L'entrée désertée mène rapidement à une grande salle, le Temple Caché, qui grouille de morts-vivants en tout genre. La lueur blême et verte des lanternes que portent les goules baragouinant éclaire la zone. Des centaines d'autels d'onyx sont régulièrement espacés dans la salle, et des prêtres démoniaques récitent en permanence les versets d'un rituel de nécromancie. En plus de cette psalmodie, les prêtres se livrent pendant des heures à des expériences grotesques sur de la chair nécrosée empilée sur les autels.

Le trône de Nérull se tient au centre du Temple Caché. Malheur à celui qui dérange le dieu, un squelette rouge comme la rouille et qui porte une cape noire. Il tient toujours dans sa main squelettique un bâton de bois noir, *Coupevie*, qui projette une lame de force écarlate en forme de faux et qui a le pouvoir de tuer toute créature.

Le Temple possède plusieurs chambres contiguës. Certaines contiennent de la nourriture et servent de quartiers aux prêtres, d'autres sont des cellules pour des prisonniers vivants, destinés à être attachés à l'un des autels d'onyx (ou à servir de nourriture pour un prêtre affamé), et d'autres encore renferment les reliques du culte de Nérull et sont closes.

Enfin, de petits tunnels s'enfoncent plus profondément dans la glace de la strate et sont censés relier d'autres caveaux contenant des horreurs telles que même les prêtres démoniaques hésitent à les explorer. Des plaintes et des murmures d'outre-tombe montent depuis les entrailles glacées.

Rencontres à Carcères

À Carcères, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–6.

LA LANDE GRISE D'HADÈS

Ici, le mal renaît éternellement. C'est un plan où règne l'apathie infinie et le désespoir ; c'est le grand champ de bataille de la guerre de Sang.

Hadès trône au plus bas des plans inférieurs, à mi-chemin entre deux races de fiélons qui n'ont qu'un seul but, l'annihilation de l'autre. On voit donc souvent ses plaines grises noircies par de vastes armées de démons, luttant contre d'aussi vastes armées de diables, et qui ne demandent ni n'accordent la moindre pitié. Si un plan doit définir la vraie nature du Mal, c'est bien celui-là.

Dans la Lande Grise d'Hadès, le Mal à l'état pur agit comme une puissante force spirituelle qui couche à terre toutes les créatures. Ici, même la rage consumant les Abysses et les complots tordus des Neuf Enfers sont soumis à l'ambiance du plan. L'apathie et le désespoir pénètrent tout au pôle du Mal. Hadès tue lentement les rêves et les désirs de ses visiteurs, laissant une coquille vide de ce qui pouvait auparavant être un esprit combatif. Passez suffisamment de temps en Hadès, et vous abandonnerez tout ce qui comptait à vos yeux, vous laissant finalement dériver vers la plus totale apathie.

Le plan a trois niveaux appelés « mélancolies ». La malveillance insouciante qui brise lentement les esprits imprègne chacune d'entre elles.

CARACTÉRISTIQUES D'HADÈS

Hadès présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie :** le plan s'étend vraisemblablement à l'infini, mais il est composé de domaines dotés de frontières définies.
- **Altération divine :** les entités possédant le statut de dieu mineur au moins sont capables altérer le plan, mais bien peu de dieux daignent régner en Hadès. La Lande affiche la caractéristique d'altération normale pour les créatures ordinaires, et elle réagit normalement aux sorts et efforts physiques.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Mal intense :** les personnages bons sont victimes d'un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme, la Sagesse et l'Intelligence.
- **Emprisonnement :** c'est une caractéristique propre à Hadès, même si l'Élysée en possède une similaire. Les créatures qui ne sont pas des Extérieurs y ressentent une apathie et un désespoir grandissants durant leur séjour dans le plan. Les couleurs deviennent plus grises et ternes, les sons plus effacés, et même le comportement de compagnons semble plus haïssable. À la fin de chaque semaine passée en Hadès, elles doivent effectuer un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de semaines consécutives passées en Hadès). Un échec indique que l'individu est complètement tombé sous le contrôle du plan, devenant par là un suppliant d'Hadès.

  Les voyageurs pris au piège de ce mal inhérent ne peuvent quitter l'endroit de leur propre gré et n'ont aucun désir de le faire. Les souvenirs de toute vie passée disparaissent dans le néant, et il est nécessaire d'user de *souhait* ou de *miracle* pour rendre à un tel personnage sa condition précédente.
- **Magie normale.**

LIENS VERS HADÈS

Le Styx coule à travers le tout premier niveau du plan et quelques-uns de ses petits affluents s'y enfoncent encore plus profondément. Comme partout ailleurs le long du fleuve, de sinistres nochers l'infestent, offrant ainsi un moyen de passage vers les autres plans.

Les portails menant vers d'autres plans sont assez communs, au moins sur la première mélancolie de la Lande Grise, Oinos, et ils apparaissent généralement sous la forme de grandes pièces de couleur tournoyantes. Les pièces d'or mènent vers Carcères, les pièces d'argent vers les Terres Extérieures, celles de cuivre emmènent vers la Géhenne, et les rares pièces de platine relient Hadès au plan Astral. Comme l'ensemble du plan est dépourvu de couleurs, ces portails scintillants se repèrent à des kilomètres à la ronde.

HABITANTS D'HADÈS

On trouve toutes sortes de créatures corrompues en Hadès. Comme il s'agit du champ de bataille des plans inférieurs, on peut y croiser des démons, des diables, des slaads, des formiens et même quelques dévas, qui espionnent ou ont déserté leur unité. Bien sûr, les yugoloths abondent également, même si la plupart des membres de cette race ont quitté Hadès, qui est leur plan d'origine, pour celui de la Géhenne.

Les tormantes sont également nombreuses. Elles recherchent constamment des suppliants d'un genre unique, les larves, qu'elles utilisent comme une forme particulière de monnaie spirituelle dans leurs sombres échanges avec les êtres et les dieux mauvais.

En plus des déchets de la guerre de Sang, des tormantes et des suppliants, Hadès abrite des troupeaux de féroces destriers noirs.

Suppliants d'Hadès

Ce sont en majorité des fantômes grisâtres, des esprits si épuisés par la Lande qu'ils sont dépourvus de consistance. Ils parlent rarement et se rassemblent en grand nombre autour des visiteurs comme des papillons autour d'une chandelle, à la recherche de la chaleur des émotions et de l'espoir dont les êtres vivants sont dotés.

Les esprits de mortels particulièrement égoïstes et malicieux qui atterrissent dans ce plan adoptent une forme particulière de suppliants, qu'on appelle les larves. Elles ont la forme de vers de taille M, avec la tête de leur corps mortel. Les larves constituent la monnaie des plans inférieurs, particulièrement parmi les tormantes, les liches, les démons, les diables et les yugoloths. Elle sont autant susceptibles de servir de nourriture que de catalyseur magique. De rares larves « chanceuses » sont parfois promues à une forme inférieure de fiélon.

Les suppliants normaux d'Hadès ne gagnent qu'une seule particularité, l'intangibilité, mais les larves présentes celles qui suivent :

Immunités supplémentaires : feu, froid.

Résistances : acide 20, électricité 20.

Autres particularités : hémorragie, maladie, pas d'engagement planaire.

Hémorragie (Ext) : chaque fois qu'une larve inflige des dégâts, cela provoque une hémorragie qui se traduit par 1 point de dégâts supplémentaires par round tant que la blessure n'est pas pansée (intervention nécessitant un jet de Premiers secours, DD 10, ou l'utilisation de guérison magique).

Maladie (Ext) : après un combat durant lequel la larve a infligé des dégâts, les personnages blessés doivent réussir un jet de Vigueur (DD 17), sous peine de contracter le diantrespasme (cf. *Maladie* au chapitre 3 du *Guide du Maître* pour les effets de ce mal).

Pas d'engagement planaire (Ext) : contrairement à la plupart des autres suppliants, les larves peuvent quitter Hadès. Elles sont souvent emmenées ailleurs pour servir de nourriture, de troc et de « fournitures spirituelles » viles pour les fiélons, démons et diables, qui ont besoin de ce genre de composantes ésotériques.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

En Hadès, les déplacements et le combat fonctionnent en grande partie comme dans le plan Matériel. La nature détestable du plan rend les combattants moins enclins à fuir, même s'ils sont gravement blessés. La plupart des combats s'y livrent donc à mort.

PROPRIÉTÉS D'HADÈS

Les mélancolies de la Lande Grise sont des contrées gris pâle. La terre est grise, le ciel est gris et les suppliants sont gris. La couleur n'a pas sa place, comme si la vision elle-même était pervertie. Quand les visiteurs entrent dans le plan, tout passe de la couleur au blanc, au gris ou au noir. Il n'y a ni soleil, ni lune, ni étoiles si on lève la tête, juste une radiance grise et blême émanant du ciel.

Cette couleur affecte plus que la simple vision. C'est un état de gris spirituel. Il atteint le cœur de ceux qui passent du temps en Hadès. Ceux qui y restent plus longtemps qu'ils ne le devraient, comme tous les suppliants, sont privés de sentiment. Ils ne rient pas, ne pleurent pas, tout leur est égal. Tout ce qu'ils font se résume au désespoir et leur espérance les a quittés pour ne jamais revenir.

Mais la caractéristique d'emprisonnement et la maladie spirituelle appelée « la grise » sont toutes deux des manifestations de la tristesse du plan.

Oinos

La première mélancolie d'Hadès est une terre d'arbres rabougris, de fiélons errants et de maladies virulentes. Mais plus que toute autre chose, c'est un plan ravagé par la guerre. C'est le champs de bataille principal de la guerre de Sang. Des fiélons, des esclaves guerriers, des bêtes dressées et des mercenaires se rassemblent ici pour mener campagne dans d'horribles affrontements, à une échelle épique. Ces chocs souillent un peu plus le terrain déjà exposé au vent. Les échos de griffes déchirant la chair, d'armes s'entrechoquant et de cris résonnent à travers toute la strate.

Khin-Oin, la Tour de la Consomption : tour d'une trentaine de kilomètres de haut, Khin-Oin ressemble à s'y méprendre à une colonne vertébrale dressée. Et c'est exactement ce dont il s'agit : l'épine dorsale d'une divinité tuée par les yugoloths. Elle plonge aussi profondément dans le sol gris de la strate qu'elle monte haut dans les airs, et possède de ce fait une trentaine de kilomètres de niveaux et de tunnels souterrains.

La Tour de la Consomption est sous le joug d'un prince ultroloth nommé Mydianchlarus. En fait, certaines histoires font discrètement allusion au fait que la race entière des yugoloths est née ici, surgissant d'un puits situé aux tréfonds de Khin-Oin. Personne d'autre qu'eux n'a jamais possédé cette tour, malgré la profusion constante d'armées de fiélons alentour.

Les pièces et les planchers semblent n'avoir aucune fin. On peut y trouver des cuves d'éclosion, des laboratoires magiques et des chambres de méditation, ainsi que des planétaires, les appartements de yugoloths et des étages qui sont eux-mêmes des champs de bataille et des terrains d'exercice. Mydianchlarus commande à tous depuis le sommet de sa tour, et le symbole de son pouvoir se nomme le *Trône Malicieux*.

Celui qui dirige la Tour de la Consomption reçoit le titre d'oinoloth. Toute créature qui envahit la tour et arrive jusqu'à la salle située au sommet a la possibilité de réclamer le titre pour lui-même. Il faut d'abord défaire le chef du moment, puis s'asseoir sur le *Trône Malicieux*. Ce dernier est un trône au pouvoir équivalent à un artefact et, en tant que tel, il confère des pouvoirs sur la strate d'Oinos.

Le Trône Malicieux : ce trône gigantesque et inamovible, taillé dans la pierre de la tour même, est un artefact unique. Il est incrusté d'argent terni, de simple cuivre et d'airain. Une couronne circulaire de rubis décore le sommet du grand siège, tout juste assez grand pour permettre à une créature de taille TG de s'asseoir (beaucoup de créatures de taille M auraient l'air ridicule si elles prenaient place sur le trône, avec leurs jambes ballantes à quelques mètres du sol).

LA GRISE

En Hadès, un poison spirituel affecte toutes les créatures (y compris les Extérieurs) qui ne possèdent pas une résistance à la magie au moins égale à 10. Si elles en sont dépourvues, elles doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) pour chaque tranche de 24 heures passées dans le plan.

En cas d'échec, la victime perd 1 point de Sagesse temporaire, sachant qu'elle peut être amenée de cette manière à une valeur minimum de 1 dans cette caractéristique. Contrairement aux autres dégâts de caractéristiques, ceux-ci ne guérissent pas tant que le personnage n'a pas quitté Hadès. Chaque point de Sagesse perdu ainsi représente l'apathie grandissante et le désespoir qui s'empare de lui.

Cet effet est concomitant à la caractéristique d'emprisonnement du plan. Les dégâts infligés à la Sagesse rendent plus difficile le jet de sauvegarde hebdomadaire visant à résister à la perte de tout espoir que la caractéristique d'emprisonnement représente.

Pouvoirs du trône : un personnage s'asseyant sur le trône doit, afin de faire fonctionner l'artefact, avoir défait le précédent oinoloth. Si ce dernier vit toujours, le prétendant subit une diminution permanente de 3d6+6 points en Charisme, car il est infecté par une forme particulièrement virulente de la maladie connue sous le nom de consomption grise. Les personnages immunisés contre les maladies ne subissent aucun dommage, mais le *Trône Malicieux* leur paraît dénué de pouvoir.

Si le prétendant a vaincu le précédent titulaire, alors les pouvoirs du trône sont siens, mais celui-ci change à jamais ceux qui y prennent place. Il inflige une diminution permanente de 1d4 points de Charisme, tandis que la peau du nouveau propriétaire part en lambeaux de manière plutôt grotesque. Cette défiguration est la marque de l'oinoloth et ne peut être magiquement soignée sans priver le personnage du titre.

Mais cette défiguration s'accompagne du contrôle absolu des maladies sur la strate d'Oinos. Le nouvel oinoloth, que ce soit un yugoloth ou non, commande aux maladies d'Oinos, les créant, les modifiant ou les annulant selon son bon vouloir. Des maladies nouvelles ou transformées peuvent potentiellement se répandre au-delà de la strate, mais l'oinoloth n'a ce pouvoir qu'en Hadès, qu'il soit sur le trône ou non.

Créer ou modifier une maladie : l'oinoloth peut concevoir ou modifier une maladie à volonté en qualité d'action libre. Cependant, le choix du nom est parfois un exercice de l'esprit qui demande un peu plus de temps. Les paramètres importants de création ou de modification d'une maladie sont le mode de transmission, le DD, l'incubation et l'effet (pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 3 du *Guide du Maître*).

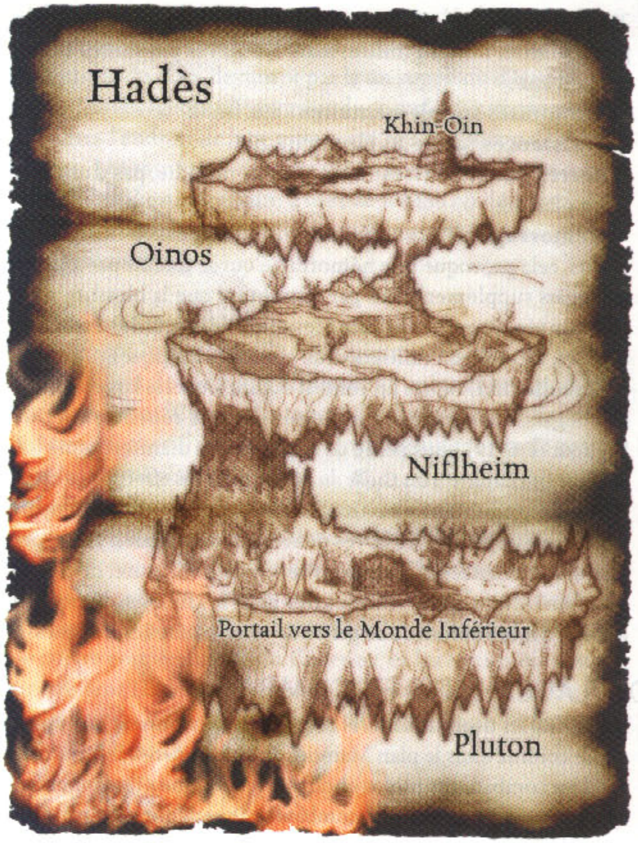
En général, les maladies nouvellement créées ou modifiées doivent posséder un type d'infection standard, un DD inférieur ou égal à 20, un temps d'incubation au moins égal à un jour, et des dégâts ne dépassant pas 1d8 points dans une caractéristique, à l'exception de la Constitution (1d6 si l'affection inflige des dégâts permanents). Les effets visuels secondaires d'une nouvelle maladie sont laissés au choix de l'oinoloth et peuvent inclure entre autres la surdité, la cécité, le mutisme et toute autre privation des sens (un par maladie) si la victime rate un second jet de sauvegarde contre le DD initial de la maladie.

Infection : une fois la maladie créée ou modifiée, l'oinoloth peut la voir à l'œuvre. Il est capable d'infecter une créature vivante située à une distance maximale de 90 mètres en entreprenant une action simple, et celle-ci ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde.

LA CONSOMPTION GRISE

Elle est dans sa forme commune assez dangereuse et peu attrayante visuellement, car la chair de la victime se détache en une espèce de mucus et en lambeaux de chair en putréfaction. Elle présente les caractéristiques suivantes :

Transmission : contact.
DD du jet Vigueur : 20.
Incubation : 1 jour.
Effet : 1d4 points de Charisme permanents.



Niflheim

La seconde mélancolie d'Hadès est le royaume d'une brume grise qui tourne et s'enroule constamment autour d'arbres malades et d'à-pic menaçants. Le mince brouillard limite la portée du champ de vision à environ 30 mètres au mieux, étouffe les sons et finit par saturer d'humidité tout ce qui s'y trouve. Niflheim n'est pas aussi ravagée par la guerre qu'Oinos, probablement à cause de la brume qui gêne les combats. De nombreux prédateurs, parmi lesquels des loups sanguinaires fiélons et des trolls, hantent la région, chassant à la faveur du brouillard.

La vision (y compris la vision dans le noir) y est limitée à 30 mètres et les jets de Perception auditive sont victimes d'un malus de circonstances de –4, dû à l'étouffement des bruits par l'environnement particulier.

Mort-de-l'Innocence : il s'agit d'une petite ville retirée au milieu des pins embrumés et bâtie à partir des arbres de la forêt qui l'entoure.

Elle abrite plus de 5 000 mortels et suppliants (qui ne sont pas des larves), mais la plupart d'entre eux restent calfeutrés dans leur maison, ce qui donne à l'endroit un sentiment de vide. Étrangement, il arrive que les gens qui résident à l'abri des murs de la ville s'efforcent d'améliorer leur ordinaire et sortent pour ce faire de leur apathie.

De grandes portes en bois barrent l'entrée de Mort-de-l'Innocence et sont hérissées de piques, tout comme le mur d'enceinte. À l'intérieur, une large avenue mène au centre de la ville, où se tient une grande fontaine de marbre. Le bois des bâtiments et des portes dégouline de sang, comme si c'était de la sève, et

confirme ainsi la croyance selon laquelle les suppliants sont emprisonnés dans la matière. Ni la grise ni la caractéristique d'emprisonnement d'Hadès ne peuvent franchir les murs de la cité.

Pluton

Il n'y a ici que des saules mourants, des oliviers ratatinés et des peupliers noirs comme la nuit. C'est un endroit où personne ne voudrait être et où personne ne se souvient de la raison pour laquelle il est venu. Bien entendu, les suppliants n'ont rien à dire à ce sujet.

Habituellement, la guerre de Sang ne retentit pas aussi loin, mais des raids surviennent quand l'un ou l'autre camp veut récupérer l'esprit d'un capitaine mortel défunt qui possédait des compétences tactiques particulièrement affûtées.

Le Monde Inférieur : il se trouve entre des murs de marbre gris qui s'étendent sur des centaines de kilomètres et sont visibles depuis des milliers d'autres. Une unique porte à deux battants perce la muraille. Constituée de bronze martelé, elle porte les traces et les cicatrices des tentatives de héros qui voulaient y entrer. Cependant, cette entrée est gardée par une terrible créature fiélonne, un chien à trois têtes de taille Gig dont le corps est composé des restes en putréfaction de centaines de suppliants.

Au-delà de ces portes s'étend un territoire qui ressemble beaucoup à ce qui se trouve à l'extérieur des murs : des arbres noircis, des buissons rabougris et un sol ravagé. Les larves sont partout, se tordant dans la poussière, en compagnie d'autres suppliants gris aux allures d'apparitions, pratiquement vidés de toute émotion par la pourriture spirituelle du plan. Une fois la dernière once de sentiment disparue, leur essence restante est absorbée par la dépression de Pluton.

Quelquefois, de grands héros ou des amants désespérés du plan Matériel voyagent vers ce lieu, via un affluent du Styx ou des portails cachés dans de grandes fissures volcaniques. Ils viennent ici pour retrouver l'esprit d'un ami ou d'un être aimé, et le sortir de cette éternité sans espoir. En plus des larves, des suppliants décolorés et des occasionnels imbéciles, les démons, yugoloths et autres diables écument l'endroit à la recherche de morceaux de choix.

Rencontres en Hadès

En Hadès, les rencontres aléatoires dépendent des tables 7–6 et 7–7 (alternez).

LA MORNE ÉTERNITÉ DE LA GÉHENNE

C'est un plan dénué de charité, de miséricorde et de pitié. C'est la Fournaise de la Perdition, le Quadruple Brasier, où les yugoloths cabriolent sur des pentes volcaniques sans fin.

La strate supérieure de la Géhenne dispose de frontières avec Hadès et les Neuf Enfers. Ce n'est donc pas un endroit plaisant. Des montagnes volcaniques, apparemment sans base ni pic, flottent dans un impénétrable vide perpétuel. Elles ne sont finies que dans le sens le plus strict du terme, s'étendant dans toutes les directions sur des centaines de milliers de kilomètres. Un seul volcan domine les quatre strates de la Géhenne, même si de plus petits monts de terre dérivent et entrent parfois en collision avec de plus grands sommets.

Il n'existe aucun endroit naturellement plat dans aucune des strates. Toutes les pentes sont au moins de 45 degrés et beaucoup bordent des falaises abruptes. Les habitants fiélons de la Géhenne ont creusé des rebords artificiels, certains suffisamment larges pour des cités entières, et des sentiers en lacets pour les relier. Mais les édifices qui ne sont bâtis ni par les yugoloths ni par les divinités ont une forte propension à s'effondrer, envoyant leurs résidents dans une longue chute vers le bas de la montagne.

Les quatre niveaux de la Géhenne se nomment Khalas, Chamada, Mungoth et Krangath. Chacun se différencie des autres par son degré d'activité volcanique.

On compte parmi les puissantes entités possédant un domaine en Géhenne de nombreux seigneurs yugoloths, comme Mélif le Seigneur Liche et Memnor, le dieu des géants des nuages mauvais. Le royaume de Maanzicorian, un dieu illithid, se trouvait ici autrefois, mais ce dernier fut tué par le Ténébreux, identité assumée par le seigneur démon Orcus lorsqu'il réapparut après sa destruction supposée. Le domaine de Maanzicorian commença à s'effondrer après la mort de celui-ci.

CARACTÉRISTIQUES DE LA GÉHENNE

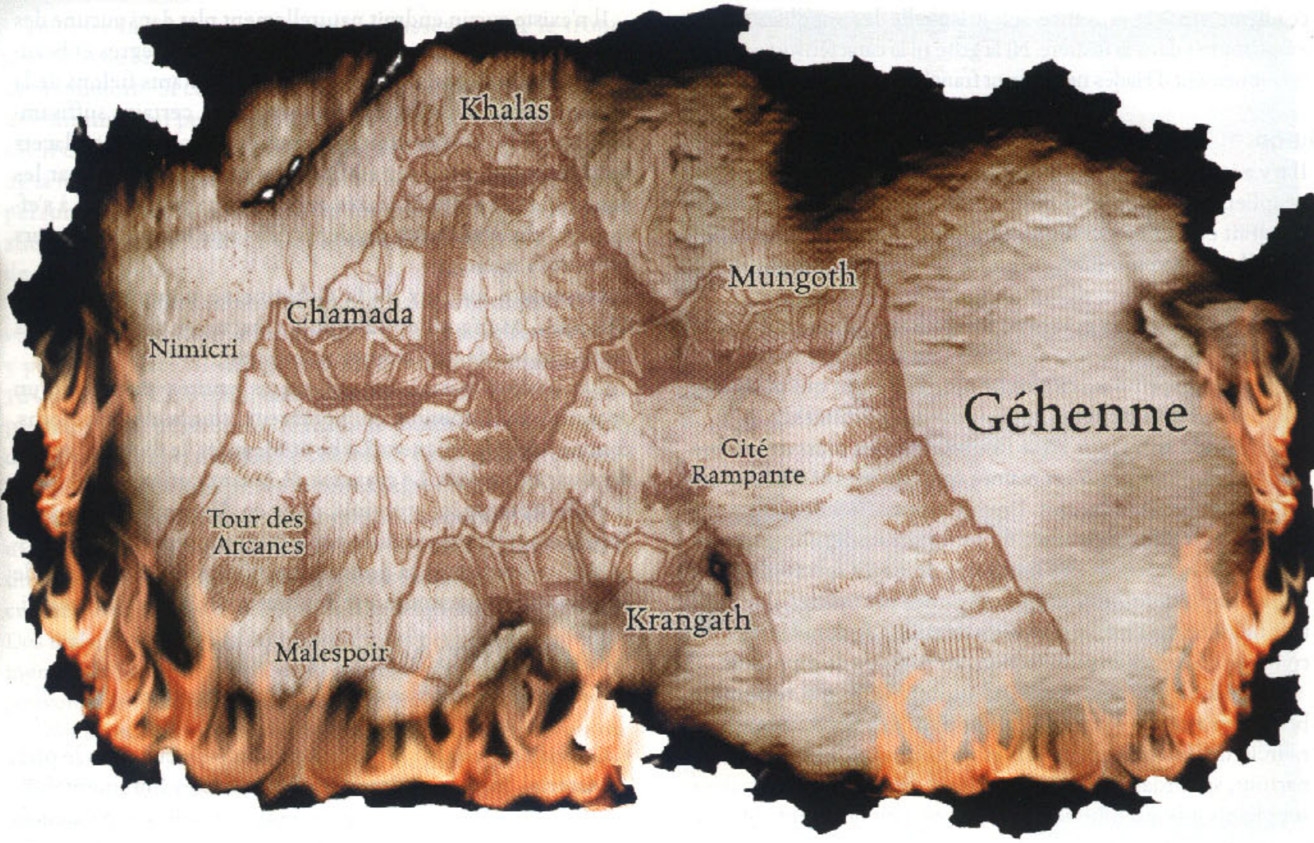
La Géhenne présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale** : la gravité est la même que dans le plan Matériel, mais les volcans semblent flotter librement dans un vide infini. Elle est également normale sur les pentes escarpées des montagnes, et une chute entraîne la victime sur des kilomètres avant qu'elle ne soit stoppée par un rebord providentiel, à moins bien entendu que le dévalement ne déchire complètement son corps.
- **Temps normal.**
- **Taille infinie** : le vide impénétrable de la Géhenne est infini, mais chaque montagne volcanique est finie. Ces volcans sont plus grands que la plus grande des montagnes connues dans le plan Matériel.
- **Altération divine** : Memnor et d'autres dieux sont capables d'altérer le paysage escarpé de la Géhenne. Le plan affiche la caractéristique d'altération normale pour les créatures plus ordinaires.
- **Pas de caractéristiques élémentaire ou énergétiques.**
- **Mal modéré :** les personnages bons subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme.
- **Magie normale.**

LIENS VERS LA GÉHENNE

Comme c'est le cas pour tous les plans inférieurs, le Styx coule au moins sur la première des strates, Khalas. C'est en fait le plus grand fleuve de tout le plan, et il traverse les gorges et les canyons à une vitesse à époustouflante. Ses cataractes sont légendaires et les occasionnels soulèvements de terrain créent des chutes d'eau polluée aux proportions épiques. Essayer de changer de plan en empruntant le Styx est en vérité un choix dangereux en Géhenne.

Il est assez banal de trouver des portails menant vers d'autres plans ou vers les différentes strates de la Géhenne. Ils ont généralement l'aspect de gouffres noirs sans fond. On indique quelquefois leur vraie nature, mais il arrive que les yugoloths signalent comme portails des crevasses, par erreur ou par malice.



HABITANTS DE LA GÉHENNE

Les yugoloths, maîtres des intrigues, se sentent parfaitement chez eux en Géhenne, même si les érudits font remarquer qu'ils sont en fait originaires d'Hadès. Ils sont dans le plan depuis plus longtemps que la plupart des divinités qui y possèdent un domaine à l'heure actuelle.

Suppliants de la Géhenne

Ce sont les rebus des autres plans. Ils sont avides et cupides, et ne se soucient que d'eux-mêmes. N'attendez aucune faveur de ce genre de suppliants, à moins d'avoir en main la preuve d'une récompense immédiate. Contrairement à beaucoup d'autres plans extérieurs, les suppliants de la Géhenne sont plus opiniâtres et voyagent de strate en strate pour satisfaire leur quête de pouvoir. Ils sont à la recherche de l'exercice ultime du libre-arbitre, mais ils semblent destinés à ne jamais le trouver.

Les suppliants de la Géhenne présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : acide, poison.

Résistances : feu 20, froid 20.

Autres particularités : pied sûr.

Pied sûr (Ext) : tous les suppliants bénéficient d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Escalade.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

En Géhenne, les déplacements fonctionnent sur le même principe que dans le plan Matériel, même si la nature montagneuse et pentue du plan impose la plus grande prudence.

Tomber en Géhenne

Parce que toutes les surfaces naturelles du plan sont inclinées à au moins 45 degrés (à l'exception des corniches et autres constructions artificielles), se rendre d'un lieu à un autre est dangereux.

La description de la compétence Escalade (cf. chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*) explique comme les personnages se déplacent sur les pentes de la Géhenne. Le DD des jets d'Escalade est de 0 pour une pente ordinaire, de 15 pour les zones escarpées et de 25 pour les falaises à pic.

Les créatures peuvent se déplacer au quart de leur vitesse de déplacement normale en entreprenant une action de mouvement sur les surfaces inclinées, et à la moitié de leur vitesse de déplacement en entreprenant une action complexe. Quand un personnage tente de progresser plus vite, il subit un malus de –5 au jet de compétence, comme indiqué dans le *Manuel des Joueurs*.

En cas d'échec, il ne progresse pas. S'il échoue de 5 points ou plus, il roule et rebondit sur les pentes infinies du plan. Les personnages qui chutent ont une chance de se rattraper s'ils réussissent un jet d'Escalade (DD 10 sur une descente, 35 dans une zone escarpée et 45 pour une falaise).

Si la chute survient dans un endroit déterminé aléatoirement, la victime s'arrête sur un surplomb naturel, 3d10 + 30 mètres plus bas, et subit 10d6 points de dégâts. À certains endroits, sa course peut même se terminer plus tôt – dans une rivière de lave.

Combat en Géhenne

En Géhenne, le combat rappelle à peu de choses près un affrontement entre deux adversaires en train de grimper dans

le plan Matériel. Sur les montagnes de ce plan, on perd donc le bénéfice du bonus de Dextérité à la CA et il est impossible d'utiliser un bouclier. Les assaillants bénéficient d'un bonus de +2 sur les personnages qui sont en train de grimper, même s'ils grimpent eux-mêmes.

Lorsqu'il subit des dégâts, le personnage doit immédiatement effectuer un nouveau jet d'Escalade contre le DD de la pente. En cas d'échec, il tombe et subit les dégâts décrits plus haut.

PROPRIÉTÉS DE LA GÉHENNE

Chaque strate (qualifiée de mont) est légèrement différente des autres, mais toutes brûlent pareillement d'une volonté maligne. Les flots de lave semblent chercher les voyageurs et des fissures s'ouvrent sous les pieds des visiteurs, comme si le sol lui-même était affamé. À l'instar de Carcères, la terre offre de la lumière et les ombres s'étendent donc vers le haut.

n'atteignent jamais le fond du niveau et s'évaporent ou se dissipent dans des fissures. Les plus puissantes sont celles du Styx quand il se fraie un chemin tumultueux sur cette strate sinistre.

Le palais de la Larme : situé au bord du Styx, il s'agit d'une pagode en forme de nautile, flanquée de deux petits sanctuaires et entourée de grilles de fer forgé. Elle occupe visiblement une saillie taillée par une divinité. La pagode mesure des kilomètres de long, tout comme les sanctuaires.

Un bazar très fréquenté prospère entre les sanctuaires, rempli de yugoloths, de suppliants, de diables, de démons, d'Extérieurs et quelquefois de visiteurs mortels. Tout s'y achète et s'y vend. C'est le marché noir du multivers, car presque toutes les marchandises qu'on y trouve ont été volées quelque part sur la Grande Roue. Les prix sont élevés et les pickpockets particulièrement nombreux, mais le bazar a la réputation de vendre des articles exotiques et rares.

Khalas

L'air du premier et du plus bas des niveaux de la Géhenne a une teinte écarlate près du sol, en raison du flot de magma et de la cendre pyroclastique, mais cette couleur vire rapidement au noir après quelques mètres de haut. Bizarrement, le mont suivant, Chamada, est visible à travers les ténèbres au-dessus, bien qu'il soit tellement éloigné qu'il ressemble à un petit ballon ensanglanté.

Les pentes de Khalas sont entrecoupées de chutes d'eau et entourées de vapeur. Les cascades



Chamada

Le deuxième mont est le plus sauvage. Le magma en parcourt les pentes en permanence, si présent que la terre ferme y est rare, et si flamboyant que sa lumière éclatante éclipse le ciel même. Des cascades de lave durcissent quelquefois et endiguent brièvement le flot furieux, pour ensuite exploser et se répandre dans de nouvelles directions. Des crevasses se forment de manière inattendue, vomissant des coulées fraîches, et les volcans miniatures sont monnaie courante. L'air est en général saturé de fines cendres grises, qui tombent

Illus. de W. Reynolds

LA CITÉ RAMPANTE

Une grande métropole d'obsidienne et de cendres se déplace de strate en strate en Géhenne, selon la volonté de son maître, le général de la Géhenne. La Cité Rampante se meut à l'aide de milliers de jambes à l'aspect démoniaque et immunisées contre le feu, greffées sous les fondations massives de la ville. Ce système lui permet de s'accrocher aux falaises les plus abruptes et de traverser les plus larges des rivières de lave.

Le général est un ultroloth dont le pouvoir s'approche, dit-on, de celui d'un demi-dieu. En théorie, tous les yugoloths obéissent au général, mais on pense que le penchant de ces démons pour les complots et intrigues fait que beaucoup entretiennent diverses allégeances.

La ville dispose de petits baraquements pour les mercenaires d'élite fiélons, démoniaques et autres, sans oublier des tours de siège abritant une puissante magie de guerre. On y trouve également une académie militaire dans laquelle de brillants stratèges fiélons enseignent leur savoir aux futurs officiers qui se destinent à la guerre de Sang. On trouve aussi de grandes usines où des forgerons produisent le dernier cri en matière de technologie militaire fiélonne.

Durant ses millénaires d'existence, la Cité Rampante ne s'est jamais directement impliquée dans le conflit. D'anciennes prophéties prétendent que si cela devait se produire, la guerre de Sang se terminerait enfin dans une bataille finale apocalyptique.

partout comme de la neige et qui réduisent le plus souvent la visibilité à néant.

Nimicri : depuis les hauteurs de Chamada, Nimicri apparaît comme une petite lune d'environ 600 mètres de diamètre. Elle flotte magnifiquement au-dessus du mont en flamme, couverte de tours, de flèches et de structures moins remarquables, reliées par un réseau fourni de rues. Tout y est propre, les bâtiments sont confortables et en excellent état, et chaque citoyen est assez courtois. Nimicri constitue le carrefour de plusieurs routes de commerce. On peut obtenir au comptoir de commerce des marchandises de toutes sortes et d'excellente qualité.

Ce dont la plupart des gens ne se rendent jamais compte, c'est que Nimicri – les bâtiments, les gens, etc. – n'est qu'une seule et même créature imitant une ville. Elle absorbe quelquefois un visiteur, mais laisse aussi d'autres voyageurs repartir sans mal. Si une goutte du sang d'une créature tombe sur une surface quelconque de la cité, Nimicri est capable de dupliquer exactement celle-ci, ainsi que ses souvenirs jusqu'au moment où la goutte de sang est tombée. Si l'un des « citoyens » de la ville est emmené de force, il meurt immédiatement, comme un membre qu'on aurait séparé d'un corps.

La Tour des Arcanes : elle s'élève haut dans le ciel au-dessus de la lave est des nuages de cendres de Chamada. Ses murs ornés de lames et de lances promettent douleur et mort aux indésirables. Des magiciens yugoloths contrôlent l'édifice, qui constitue les archives de cette race.

On y trouve l'histoire de ces créatures, même si les informations sont bien protégées et truffées de *glyphes de garde*, de *symboles* et autres sorts de protection. Les salles de la tour sont agrémentées des corps de suppliants écorchés et pendants au bout de leurs chaînes. Les magiciens utilisent le sang de ces suppliants (et parfois celui des intrus) pour écrire leur histoire. Tout l'attirail nécessaire à la torture occupe l'espace qui n'est pas consacré aux étagères de livres et aux archives scellées.

Loin sous la tour, il existe une vaste bibliothèque, longue de plusieurs kilomètres, qui renferme des contrats particulièrement répugnants passés avec des mortels. Les plus puissants sorts de protection protègent la tranquillité de cet endroit des effractions de la roche en fusion et des voleurs extraplanaires. Chaque contrat est rédigé au fer rouge et à l'aide de magie sur la peau de suppliants vivants. Ces créatures sont d'ailleurs accrochées à des chaînes comme des morceaux de viande sur des kilomètres de lignes parallèles d'agonie. Les seules choses qui demeurent à l'esprit des individus sont leur contrat et leur douleur.

Mungoth

Le troisième mont présente une activité volcanique bien moindre que celle qui règne sur Chamada et sur Khalas. En fait, il est plutôt froid et souvent couvert de neige. La lumière des cratères éparpillés est équivalente à celle que dispense la pleine lune, ce qui rend les déplacements sur les pentes glacées du niveau assez périlleux. Cette luminosité est parfois même complètement étouffée par des chutes de neige et de cendres importantes. L'effet de ce mélange acide fait courir des risques aux voyageurs sans abri.

La glace qui s'est accumulée sur les pentes de Mugoth inflige un malus de circonstances de –4 aux jets d'Escalade.

La vallée de la Proscrite : un gouffre profond renferme un royaume bien caché à l'abri de la neige acide. Un château grossier, construit à partir de roche basaltique et d'os géants, est aux dimensions de son propriétaire, une magicienne proscrite de la race des géants du feu et qui répond au nom de Tastuo. Ses huit frères et sœurs, eux aussi proscrits, y résident également. Comme leur sœur, ce sont des magiciens ou des ensorceleurs.

Les yugoloths de cette strate ont plusieurs contrats avec Tastuo, ce qui lui garantit la protection de la vallée si d'aventure ses ennemis la retrouvaient. Elle ne les nomme jamais, mais sa fâcheuse situation la rend sympathique à la cohorte de voyageurs qui cherche asile. La vallée de la Proscrite sert également de halte aux visiteurs dans le besoin, mais uniquement s'ils arrivent à la trouver.

NEIGE ACIDE

Le mélange de neige et de cendres que l'on trouve sur Mungoth inflige 1d4 points de dégâts d'acide par minute d'exposition. Seules les structures artificielles et les cavernes offrent une protection durable contre les chutes de neige, qui s'abattent sur une zone donnée 80 % du temps.

Krangath

Le quatrième mont de la Géhenne, la Fournaise Morte, est exempt de toute activité volcanique, un fait qui remonte à des millénaires. La grande montagne du niveau est un pilier noirci sombrant dans la nuit. Cette strate est enveloppée de silence. Le vent n'y souffle pas et aucune lumière n'y brille. Krangath est mort.

Les suppliants sont rares et ceux qui traînent dans le coin ont appris à se montrer discrets, de peur que Mélif ne les entende.

Malespoir : une corniche artificielle abrite un complexe d'obsidienne agencé avec précision. De petites meurtrières situées dans la façade laissent échapper de faibles lueurs rougeâtres. Voici Malespoir, la forteresse de Mélif le Seigneur Liche.

Il s'agit d'une cité mortuaire aux sarcophages brillants, où les énergies nécromantiques dansent au-dessus de chaque boulevard. Les morts-vivants y sont les bienvenus, au contraire des vivants et des suppliants que Mélif considère comme de pathétiques perdants incapables de gérer correctement l'écoulement de leur vie mortelle.

Dans son domaine, Mélif, accompagné d'une cabale de liches et d'autres puissants lanceurs de sorts morts-vivants, mène des recherches sur la nature de la vie, de la mort et de l'être. Ils capturent parfois des fiélons pour d'outrageantes expériences, mais ils font bien attention à ne jamais s'en prendre aux yugoloths, sans quoi le courroux de la race entière s'abattrait sur Malespoir.

D'un autre côté, certaines rumeurs prétendent que Mélif était un yugoloth de son vivant, avant de se consacrer aux arts nécromantiques et d'acquérir son statut de liche.

Rencontres en Géhenne

En Géhenne, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–7.

LES NEUF ENFERS DE BAATOR

Bienvenue en Enfer, demeure des diables, où nul ne connaît la bienveillance et où la malice prend toute sa dimension. Nous nous trouvons dans un plan où l'ordre dissimule le cœur même du Mal.

Les Neuf Enfers de Baator, parfois plus simplement appelés Baator ou l'Enfer, attisent l'imagination des voyageurs, la cupidité des chasseurs de trésors et la fureur guerrière des paladins. Il s'agit du plan de la Loi et du Mal, de l'incarnation même de la cruauté préméditée érigée en art. Les diables des Neuf Enfers obéissent tous à un ordre dominant, mais ce qui importe avant tout est qu'ils s'irritent et se rebellent au sein de leur caste. Sans que leur perfidie n'ait jamais de limites, tous complotent à un degré ou un autre pour progresser toujours davantage au sein de leur monde. Au faîte de leur hiérarchie s'élève Asmodée, que nul n'a jamais su égaler. Telle est la loi des Neuf Enfers.

En termes de vilenies, les Neuf Enfers concurrencent tous les autres plans inférieurs. Les diables sont plus rusés, plus subtils et plus dangereux que les autres fiélons – du moins le prétendent-ils eux-mêmes. Les démons font leurs délices de l'esclavage, de la démence et du Mal, mais un diable a toujours un calendrier, un plan d'attaque et un complot soigneusement mis au point en cas de vengeance, si cela s'avère nécessaire.

Baator est constitué de neuf strates, chacune se trouvant sous la précédente, un peu comme des plates-formes s'enfonçant toujours davantage dans un puits sans fond. Chaque niveau donne au voyageur un meilleur aperçu des Neuf Enfers dans leur ensemble. Les strates s'assemblent telles les pièces d'un puzzle et chaque nouvelle étape vers les profondeurs offre au voyageur une meilleure vision du tableau. Il s'agit là d'un charme diabolique.

Les Neuf Enfers abritent des diables mineurs et majeurs, de nobles fiélons, mais également les véritables divinités du Mal (comme Kurtulmak, le dieu des kobolds, et Sekolah, le dieu des sahuagins). Les Huit Ténébreux sont de puissants diantrefosses qui contrôlent les principales armées engagées dans la guerre de Sang, mais les neuf seigneurs de Baator sont pires encore. Chacun contrôle une strate des Neuf Enfers et leur statut va du diantrefosse au demi-dieu. Bien entendu, tous les seigneurs rendent des comptes à Asmodée, le seigneur des Neuf Enfers, qui règne depuis Nessus, la dernière strate de Baator.

CARACTÉRISTIQUES DES NEUF ENFERS

Les Neuf Enfers présentent les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie** : le premier niveau des Enfers s'étend à l'infini, mais la circonférence de chaque strate (qui s'ouvre sur le Puits et la strate inférieure) est limitée.
- **Altération divine** : les entités ayant le statut de dieu mineur au moins sont capables d'altérer les Neuf Enfers. Les créatures ordinaires trouvent Baator aussi malléable que le plan Matériel.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques** : les influences des éléments et des énergies sont équilibrées, sauf sur la strate de Phlégéthos (Feu dominant). Sur la strate de Cania, la caractéristique relève du Froid dominant.
- **Loi modérée et Mal modéré.** Dans les Neuf Enfers, les personnages chaotiques ou bons sont victimes d'un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme. Les personnages chaotiques et bons sont victimes d'un malus de –4 aux jets basés sur le Charisme.
- **Magie normale.**

LIENS VERS LES NEUF ENFERS

Le Styx coule sur la strate supérieure des Neuf Enfers, Avernus, comme c'est le cas pour les autres plans inférieurs. On trouve des ramifications et autres cascades du Styx sur toutes les strates des Neuf Enfers.

Les portails menant vers d'autres plans y sont monnaie courante. En général, de telles portes ressemblent à des cercles dressés de lumière rougeâtre. Une porte fort connue se trouve dans la ville de Thoras, située sur les Terres Extérieures. Pour franchir la Porte Maudite, les voyageurs doivent produire une invitation envoyée par l'un des seigneurs des Enfers. Toutefois, il est possible de corrompre Paracs, le diabolique huissier qui en a la garde. Enfin, l'un des paliers des Marches Sans Fin mène à la troisième strate de Baator, Minauros, quelque part au sein de la cité suspendue de Discorde.

HABITANTS DES NEUF ENFERS

La majeure partie de la population des Neuf Enfers est constituée de divers diables : barbazus, cornugons, érinyes, gélugons, hamatulas, narzugons, osyluths, diantrefosses, spinagons et innombrables autres fiélons de la hiérarchie infernale. Ainsi, des diables de toutes les sortes se délectent à conclure des marchés complexes avec les voyageurs et autres mortels venus du plan Matériel. Habituellement, ceux qui pactisent avec de telles créatures vivent assez longtemps pour le regretter, mais guère plus. Les diables cherchent toujours un moyen d'accroître leur pouvoir personnel pour acquérir une forme diabolique supérieure.

En plus des diables, des créatures comme les chats d'enfer, les molosses sataniques, les diablotins, les kytons, les destriers noirs et les rakshasas vivent à Baator. Quelques mortels endurcis y élisent domicile et s'établissent dans de formidables forteresses défendues par des diables mineurs fidèlement liés par des pactes à court terme.

Suppliants des Neuf Enfers

On trouve en Enfer différents types de suppliants. Les âmes maléfiques, orgueilleuses et ambitieuses, ne se souciant guère d'autrui et dénuées d'empathie, s'y frayent un chemin. Simples vestiges de leur enveloppe mortelle, la plupart de ces âmes prennent la forme d'ombres fantomatiques que les diables modèlent et façonnent jusqu'à en faire des choses atroces, agonisantes et difformes. Une fois l'âme totalement dénaturée au point d'en mourir, son essence même fusionne avec les Neuf Enfers. Souvent, les diables et dieux d'un royaume diabolique précis façonnent les suppliants de leur domaine afin qu'ils se plient à une esthétique fort macabre.

Tout suppliant diabolique, parfois qualifié de cosse d'âme, présente les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : aucune.

Résistances : feu 20, froid 20.

Autres particularités : les diables puissants ont le pouvoir de déformer et de modeler des âmes, leur confiant généralement

une apparence douloureuse et dégradante. Les suppliants particulièrement maléfiques deviennent des lémures. Seuls les mortels les plus malveillants obtiennent le statut de lémure et ils finissent en Enfer quel que fût le dieu qu'ils vénéraient de leur vivant. Bien évidemment, l'ensemble des diables méprise les lémures, qui ont la charge de toutes les basses besognes au sein des communautés diaboliques. Dans toute bataille de la guerre de Sang, les lémures constituent les troupes de choc qui attirent le feu de l'ennemi.

Les lémures sont d'informes masses de chair particulièrement répugnantes. Ils ont un torse et une tête vaguement humanoïdes. Lorsqu'ils ne sont pas déformés par les tourments, les traits mortels du suppliant apparaissent à peine. Dénués d'intelligence, les lémures n'en saisissent pas moins les messages télépathiques que leur adressent les autres diables, auxquels ils obéissent aveuglément.

Les lémures présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : feu, poison.

Résistances : acide 20, froid 20.

Autres particularités : dénué d'intelligence, réduction des dégâts 5/argent, résistance à la magie 5, pas d'engagement planaire.

Dénué d'intelligence (Ext) : le lémure est immunisé contre les attaques mentales et, à moins qu'il ne reçoive des ordres, agit comme s'il était sous le coup d'un sort de *débilité*.

Pas d'engagement planaire (Ext) : contrairement à l'ensemble des autres suppliants, les lémures sont capables de quitter leur plan d'origine.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Dans les Neuf Enfers, les déplacements sont les mêmes que dans le plan Matériel. Même les déplacements entre les niveaux sont assez simples.

Les points de connexion reliant deux strates se trouvent toujours au plus bas du niveau supérieur et au plus haut du niveau inférieur. S'il y a une montagne, une forteresse diabolique ou quelque autre structure au bord de la strate inférieure, le voyageur n'a qu'à descendre. Autrement, le simple fait de franchir l'entrée de la strate inférieure, habituellement représentée par quelque saillie, assure la chute du voyageur. La distance de la chute demeure subjective mais est d'au moins 800 mètres. Les créatures qui ne sont pas capables de ralentir cette chute subissent 20d6 points de dégâts quand elles s'écrasent à la surface de la strate inférieure.

PROPRIÉTÉS DES NEUF ENFERS

Baator est constitué de neuf niveaux différents, chacun doté de son propre souverain. Tous rendent des comptes à Asmodée, qui réside au fond du Puits. Chacune des neuf strates dispose d'un environnement, fort inhospitalier, qui lui est propre et parfois mortel. Les voyageurs qui se rendent à Baator ont intérêt à se munir de leur billet de retour, sans quoi ils finiront par tomber dans une embuscade dressée par des diables luttant au nom de la guerre de Sang. De toute façon, les faibles chances de survie valent que l'on se batte pour ne pas finir à jamais dans les rangs des esclaves de Baator.

La politique des Neuf Enfers a fluctué au fil des millénaires, passant des joutes oratoires subtiles et autres fioles de poison, aux conflits militaires francs engageant des armées de diables. La cité de Dis, située au second niveau, a résisté a plus d'un siège mené par des diables fort belliqueux.

Cependant, depuis qu'Asmodée règne du neuvième niveau, nulle révolte n'a su le déposer, et ce malgré un stratagème, qu'il avait mis au point lui-même, et qui avait poussé ses rivaux à croire qu'on l'avait détrôné.

Bien que les diables règnent sur les Neuf Enfers, certains érudits pensent qu'ils accaparèrent ce plan en vainquant une étrange race bien plus ancienne, connue sous le nom des Baatoriens. Rien n'empêche de croire que des spécimens de cette race mystérieuse vivent encore dans les régions isolées de Baator.

Avernus

Le premier niveau de Baator est un vaste désert de plaines jonchées de décombres carbonisés. Ici et là, des montagnes et collines brisent la monotonie du paysage. Des légions de diables vêtus de mailles y montent la garde en permanence, se rassemblant le plus souvent pour mener quelque excursion extraplanaire (histoire d'ajouter une bataille à la guerre de Sang). La contrée baigne dans une lueur rouge sang et des boules enflammées traversent le ciel, explosant parfois pour livrer un étonnant spectacle. Les voyageurs qui ne sont pas protégés par les cavernes et autres structures artificielles ont 10 % de chances par jour d'être pris dans l'explosion d'une *boule de feu* infligeant 6d6 points de dégâts de feu (comme si elle était lancée par un jeteur de sorts de niveau 6).

Des ruisseaux de sang y coulent pour finalement se jeter dans le Styx. L'origine du sang demeure inconnue, mais les diables prétendent qu'il s'agit de celui de toutes les victimes passées d'Avernus.

La Citadelle de Bronze : ce qui fut jadis une citadelle en bronze est aujourd'hui une gigantesque cité où règnent la violence et le manque d'imagination. Elle dispose d'une douzaine d'enceintes concentriques, chacune hérissée de machines de guerre. La ville est bondée de suppliants, lémures et autres cosses d'âmes, et des centaines de milliers de diables mineurs de tous types engagés dans la guerre de Sang.

LES HUIT TÉNÉBREUX

Les Huit Ténébreux sont les généraux de la guerre de Sang. Ces huit diantrefosses se réunissent tous les soixante-six jours. Ils détiennent un immense pouvoir mais rendent des comptes aux Seigneurs de Baator, qui contrôlent chacun une strate des Neuf Enfers, et en définitive à Asmodée.

Les diantrefosses constituant les Huit Ténébreux sont Baalzephon, Corin, Dagos, Furcas, Pearza, Zapan, Zaebos et Zimmimar. Tous les huit mènent les diables qui leur sont confiés et se réunissent dans la forteresse de Malsheem, à Nessus, sur le neuvième niveau. En plus de planifier les assauts de la guerre de Sang, ils ont leur mot à dire quant aux promotions accordées aux diables.

En ces rares instants où ils ne se trouvent pas à la tête de leurs armées, ils résident à Nessus. Quand ils remplissent quelque mission diabolique, ils adoptent souvent une forme humaine maléfique.

Étant donné qu'Avernus est la tête de pont potentielle d'une attaque de démons de grande envergure, la Citadelle de Bronze se renforce chaque jour de nouvelles fortifications. Les ouvriers, des lémures, cosses d'âmes et diablotins, agrandissent sans cesse la cité. Les cadences de construction sont telles qu'il n'est pas rare de voir des échafaudages d'ossements soutenir un mur en cours de construction.

Le Pilier des Crânes : cette titanesque structure de crânes est composée des trophées que les diables ont ramenés de la guerre de Sang. La plupart sont de difformes et démoniaques crânes, certains ayant la taille d'une maison, d'autres d'un insecte. Cette colonne a une hauteur de plus de 800 mètres.

Le Pilier se trouve non loin du bord du niveau inférieur. Il suffit de descendre une très grande flèche métallique s'élevant depuis la cité de Dis. D'ailleurs, l'escalier en colimaçon de cette flèche abrite un grand passage de diables et de supplia. Parfois, accidentellement ou non, certains chutent. Enfin, une vaste entrée de caverne située tout près de la base du Pilier des Crânes accueille la terrifiante sentinelle de ce niveau : Tiamat.

Tiamat : Tiamat, le Dragon Chromatique, est vénérée par les dragons mauvais. Du reste, chacune de ses cinq têtes arbore la couleur d'un type de dragon mauvais. Ses loisirs préférés sont la torture, les querelles et la destruction. Tiamat protège l'accès séparant Avernus de Dis, situé près du Pilier des Crânes. Cependant, elle n'agit habituellement que durant les incursions démoniaques. Cinq favoris, de grands et puissants dragons rouge, noir, vert, bleu et blanc sont en permanence présents à ses côtés. On prétend que le trésor de Tiamat, dissimulé au plus profond de sa caverne, égale celui de centaines de mondes réunis.

Dis

La deuxième strate des Neuf Enfers est une cité embrasée de fer. L'incandescence rougeâtre de la chaleur infernale s'affiche dans les murs de fer roussis, et un voile de fumée forme une brume sombre au-dessus du niveau tout entier. Car en effet, la ville est le niveau et le niveau est la ville : Dis. Certains affirment que si le voyageur marche assez longtemps, il peut quitter la ville et réaliser que celle-ci est bâtie dans un anneau de montagnes.

Des rangées d'édifices rouges et luisants parsèment l'horizon, s'élevant ou s'enfonçant suivant la nature du relief. Les palais de diables importants et d'officiers engagés dans la guerre de Sang rompent parfois la monotonie du paysage. Tous les murs de fer luisent de chaleur et tout contact direct avec l'un d'eux se traduit par une blessure de 1d6 points de dégâts de feu.

Même les pavés en fer rougeoient sous l'effet de la chaleur. Sans une bonne paire de bottes ferrées, les étrangers prennent rapidement feu dans les rues. Suppliants criards, prisonniers de la guerre de Sang et mortels capturés dans le plan Matériel remplissent les prisons souterraines que l'on trouve sous les rues. On entend généralement les lamentations des mourants par de petits orifices dans les murs de la ville.

Certaines parties de la cité accueillent marchés et bazars, où des créatures venues de différents plans se retrouvent. La plupart cherchent à acheter ou à vendre des articles douteux, ou encore à engager des bandes de mercenaires sanguinaires pour des missions que seul un diable serait à même d'apprécier.

La foule emplit les rues, les défilés de la noblesse diabolique, auxquels participent lémures et cosses d'âmes difformes, côtoient d'innombrables ouvriers s'affairant à réparer, agrandir ou agencer la ville selon les volontés de Dispater, le Seigneur du Deuxième.

La Tour de Fer : où que l'on se trouve à Dis, la Tour de Fer est visible. En effet, elle s'élève bien au-dessus de la cité, bien au-dessus même de la brume de ce niveau. La Tour de Fer semble animée d'un miroitement permanent et change constamment de texture comme de style architectural.

La Tour de Fer est la forteresse personnelle de Dispater. En son sein, il bénéficie d'un bonus de +20 à la classe d'armure, à la résistance à la magie et aux jets de sauvegarde. Il y est quasiment invulnérable, aussi s'aventure-t-il rarement au-dehors, préférant régner par l'intermédiaire de ses messagers érinyes.

Minauros

La troisième strate des Neuf Enfers est un marais fétide, boueux et délétère. Des pluies acides, des vents cinglants et des volées de grêle coupantes règnent en ce marécage. L'eau y est si froide que certains endroits sont totalement gelés. En d'autres, l'eau saumâtre bout et dégage une vapeur brûlante.

De terribles créatures sans nom sillonnent les eaux noires et même les diables ont peur de s'éloigner de leurs villes. La où le niveau est le plus bas, de petites gouttes d'eau vaseuse se déversent

SEIGNEUR DU PREMIER : BÊL

Au centre de la Citadelle de Bronze s'élève la forteresse personnelle de Bêl, un diantrefosse particulièrement puissant qui est le suzerain d'Avernus. En plus d'être le Seigneur du Premier, Bêl joue un rôle de général dans la guerre de Sang. Toutefois, il n'est pas l'un des Huit Ténébreux. Bêl trahit la précédente Dame du Premier, Zariel, et s'empara de sa place. Ses officiers murmurent que Bêl retient Zariel prisonnière, quelque part dans la Citadelle de Bronze, afin de lui dérober toute sa puissance diabolique et d'en faire une simple cosse d'âme.

Bien que Bêl ait réussi là où d'aucuns avaient échoué avant lui, son ascension est désormais en perte de vitesse car il ne bénéficie pas du soutien des autres seigneurs des Enfers, à l'exception possible d'Asmodée.

SEIGNEUR DU DEUXIÈME : ARCHIDUC DISPATER

Contrairement à Bêl, il est difficile de classer Dispater dans un type de diables ou même de relater ses origines. On peut simplement dire de lui qu'il est un archidiable. À l'instar des autres seigneurs de Baator, c'est un diable dont les pouvoirs ne cessent de croître, capable de terrasser des diantrefosses. Il apparaît généralement en public sous la forme d'un humanoïde de très grande taille, doté de cheveux noirs, de petites cornes et d'une tenue éblouissante. Il ne se sépare jamais de l'attribut de son pouvoir, une baguette fort singulière.

Dispater ne prend jamais de risque et quitte rarement sa Tour de Fer. En fait, seules les convocations d'Asmodée l'en font sortir. Au sein des Neuf Enfers, Dispater et Méphistophélès, Seigneur du Huitième, sont alliés et complotent le plus souvent contre Belzébuth, Seigneur du Septième.

TIAMAT, LE DRAGON CHROMATIQUE

Tiamat. FP 25 ; dragon de taille C ; DV 49d12+588 ; pv 906 ; Init. +4 ; VD 12 m, vol 45 m (déplorable), nage 12 m ; CA 50 (contact 2, prise au dépourvu 50) ; Att. +60/+55/+55, corps à corps (4d6+19/19–20, 5 morsures ; 2d8+9, 2 ailes ; 3d6+9 plus poison, dard) ; espace occupé/allonge 4,50 m x 12 m/4,50 m ; AS souffle, présence terrifiante, imitation des sons, sorts, pouvoirs magiques ; Part. odorat, réduction des dégâts 25/+4, immunités, *détection de l'invisibilité*, sens surdéveloppés, *respiration aquatique* ; RM 30 ; Al. LM ; JS Réf +27, Vig +39, Vol +34 ; For 49, Dex 10, Con 35, Int 28, Sag 25, Cha 28.

Dons et compétences : Alchimie +35, Bluff +61, Concentration +63, Connaissance des sorts +61, Connaissances (dragons) +34, Connaissances (histoire) +31, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (plans) +31, Connaissances (religion) +31, Détection +61, Diplomatie +61, Fouille +61, Intimidation +61, Perception auditive +61, Psychologie +59, Renseignements +59, Scrutation +61, Sens de la nature +33 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Expertise du combat, Incantation rapide (*domination*), Science de l'initiative, Science du critique(morsure), Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Souffle (Sur). Chacune des têtes de Tiamat propose un souffle particulier, comme suit :

Blanche. Un cône de froid de 21 mètres de long. Toute créature qui y est prise subit 12d6 points de dégâts de froid.

Noire. Une ligne d'acide de 1,50 mètre de haut, de 1,50 mètre de large et de 42 mètres de long. Toute créature qui y est prise subit 24d4 points de dégâts d'acide.

Verte. Un cône de gaz corrosif de 21 mètres de long. Toute créature qui y est prise subit 24d6 points de dégâts d'acide.

Bleue. Une ligne d'électricité de 4,50 mètres de haut, de 1,50 mètre de large et de 42 mètres de long. Toute créature qui y est prise subit 24d8 points de dégâts d'électricité.

Rouge. Un cône de feu de 21 mètres de long. Toute créature qui y est prise subit 24d10 points de dégâts de feu.

Face à chacun des souffles de Tiamat, il est possible d'effectuer un jet de Réflexes (DD 46) pour réduire les dégâts de moitié.

Une fois que l'une des têtes de Tiamat a soufflé, la déesse doit patienter 1d4 rounds avant de pouvoir souffler de nouveau.

Présence terrifiante (Ext) : Tiamat terrifie ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir prend automatiquement effet lorsque Tiamat attaque, charge ou survole ses ennemis. Toute créature se trouvant dans un rayon de 135 mètres est affectée si elle possède moins de 49 DV.

Les créatures réussissant un jet de Volonté (DD 43) ne sont pas affectées et résistent à la présence terrifiante de Tiamat durant une journée. Si elles ratent leur jet de sauvegarde, les créatures ayant moins de 4 DV sont paniquées pendant 4d6 rounds. Si elles ont 5 DV ou plus, elles sont secouées pour 4d6 rounds. Les dragons mauvais sont immunisés contre la présence terrifiante de Tiamat, tout comme Bahamut, le Dragon de Platine.

Têtes multiples (Ext) : Tiamat peut mordre à l'aide de toutes ses têtes, même si elle se déplace ou charge pendant un round. Plutôt que de mordre, chaque tête peut utiliser son souffle ou un pouvoir magique en entreprenant une action simple. Tiamat a le droit de lancer un sort par round, ce qui compte comme une action simple pour l'une de ses têtes.

Si une attaque portée par une arme tranchante inflige au moins 185 points de dégâts en un seul coup, l'une des têtes de Tiamat est tranchée, comme dans le cas d'une hydre.

Immunités (Ext) : Tiamat est immunisée contre l'acide, le froid, l'électricité, le feu, le poison, le sommeil et la paralysie. Seuls les sorts et pouvoirs magiques de 6e niveau ou plus affectent Tiamat. Un lanceur de sorts trop faible aura alors le sentiment qu'il n'a pas réussi à franchir la résistance à la magie du dragon.

Détection de l'invisibilité (Ext) : Tiamat possède le pouvoir extraordinaire de voir les créatures invisibles. Ce pouvoir fonctionne sur le modèle de *détection de l'invisibilité*, mais sa portée est de 480 mètres. Il est constamment actif.

Sens surdéveloppés (Ext) : Tiamat voit quatre fois mieux qu'un humain dans des conditions de faible luminosité et deux fois mieux en cas de luminosité normale. Elle bénéficie également de vision dans le noir, à une portée de 480 mètres.

Imitation des sons (Ext) : à tout moment, Tiamat est capable d'imiter tout son ou voix qu'elle a déjà entendu. Ses protagonistes éventent la supercherie s'ils réussissent un jet de Volonté (DD 43).

Sorts : Tiamat est une ensorceleuse de niveau 20, mais également une prêtresse de niveau 20 ayant accès aux domaines du Mal et de la Loi. (Elle bénéficie également des pouvoirs accordés inhérents à ces domaines.) Sous sa forme naturelle, Tiamat peut lancer des sorts sans dire mot.

Pouvoirs magiques : Tiamat peut user des pouvoirs suivants, trois fois par jour, comme si elle était de niveau 20 : *bourrasque, contrôle du climat, croissance végétale, domination, empire végétal, mirage, nappe de brouillard, nuée grouillante, suggestion, ténèbres, ventriloquie* et *voile*. En outre, elle peut utiliser les pouvoirs suivants, une fois par jour, comme une ensorceleuse de niveau 20 : *localisation suprême* et *mauvais œil*. Le DD du jet de sauvegarde de ces pouvoirs magiques est égal à 19 + niveau du sort.

Tiamat peut également utiliser le pouvoir de *corruption de l'eau* une fois par jour. Cela lui permet de faire croupir 30 cm_ d'eau, qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique. Ce pouvoir affecte également les liquides contenant de l'eau et les potions. Les objets non portés sont automatiquement affectés ; les autres résistent si leur propriétaire réussit un jet de Volonté (DD 43).

Trois fois par jour, Tiamat peut user de *charme-reptiles*. Ce pouvoir fonctionne comme *charme de groupe* (jet de Volonté, DD 27), sauf qu'il n'affecte que les reptiles. Tiamat peut communiquer avec les reptiles qu'elle a charmés comme si elle avait lancé le sort de *communication avec les animaux*.

Poison (Ext) : le dard de Tiamat inflige 3d6 points de dégâts de Constitution temporaires si la cible rate un jet de Vigueur (DD 46). Une minute plus tard, toute créature empoisonnée doit réussir un nouveau jet de Vigueur (DD 46), sans quoi elle subit de nouveau 3d6 points de dégâts de Constitution temporaires.

Respiration aquatique (Ext) : grâce à ce pouvoir, Tiamat peut respirer sous l'eau indéfiniment. Quand elle est submergée, elle peut user de n'importe lequel de ses souffles, sorts et autres pouvoirs.

Possessions : *amulette des plans, anneau de protection +5, anneau de résistance +5* (semblable à une *cape de résistance*), *boule de cristal* avec *détection de pensées, bracelets d'armure +8, cape de déplacement, crâne des ténèbres, flasque de fer* (vide), *liens mystiques de Bilarro, orbe des tempêtes, sceptre de prestance, sceptre de suzeraineté, tapis volant (1,80 m x 2,70 m), trou portable.* (Les bonus conférés par ces objets ne sont pas compris dans les caractéristiques données ci-dessus).

en une longue chute dans le niveau inférieur. Nombre de suppliants et de voyageurs perdus ont fait une chute accidentelle dans ce genre de région, pour finir à Phlégéthos.

La cité de Minauros : cette métropole de diables donne son nom au plan même. On l'appelle également « Perdition », car elle ne cesse de s'enfoncer dans les eaux fangeuses. Seuls les efforts incessants de suppliants et autres esclaves l'empêchent de sombrer dans le marais. Néanmoins, la ville s'affaisse un peu plus chaque année.

Selon les rumeurs, les ruines se trouvant sous la ville abritent de fabuleuses richesses. Il est possible qu'il s'agisse des vestiges d'une ville qui a basculé depuis les Terres Extérieures, il y a de cela des millénaires.

La cité de Discorde : la Cité des Chaînes est suspendue au-dessus du marais de Minauros grâce à d'énormes chaînes de métal. La ville est dirigée par des kytons. Les parties basses de la ville effleurent les eaux troubles du marais, mais la phénoménale résistance des chaînes empêche la boue de noyer Discorde comme elle l'a fait avec tant d'autres villes. Nul ne sait à quoi sont attachées les chaînes, mais la logique voudrait qu'elles s'enfoncent dans le sous-sol de Dis, juste au-dessus. Quoi qu'il en soit, les nuages chargés de grêle dissimulent la vérité.

Bien que les kytons se considèrent égaux, ils se rangent généralement à l'opinion de l'un des leurs, plus intelligent que les autres, le Quimath. Celui-ci vit à Panos Qytel, une sorte de cathédrale dotée de trois tours située au cœur de Discorde.



Illus. de W. Reynolds

Phlégéthos

À l'instar du plan élémentaire du Feu, la quatrième strate des Neuf Enfers est un lieu sur lequel règnent flammes et douleur. Des fleuves de lave parsèment le pays et l'air même est dévoré par des flammèches tourbillonnantes. En fait, Phlégéthos a pour caractéristique dominante le Feu. Les créatures dénuées de résistance ou d'immunité contre le feu ont tôt fait d'y périr.

Abriymoch : cette cité constituée de magma solidifié, d'obsidienne et de cristaux repose au fond d'un volcan presque éteint. On dit d'ailleurs que les fondations d'Abriymoch sont la tombe d'un dieu que terrassa Asmodée. La ville offre quelque protection face à l'environnement hostile du reste de Phlégéthos, mais là encore, certains quartiers sont livrés à des foyers déchaînés.

Une légion composée de plus de cinq mille diables hamatulas y stationne. Il s'agit d'une force de réserve, au cas où une attaque démoniaque aurait lieu aussi loin. Un diantrefosse du nom de Gazra se trouve à la tête des hamatulas, mais il rend personnellement compte aux Seigneurs du Quatrième, Fierna et Bélial. Tous deux vivent également à Abriymoch, dans un palais d'obsidienne déchiqueté qui s'élève au bord du volcan.

Stygia

Le cinquième niveau des Neuf Enfers est un royaume de froidure et de glace. La majeure partie du plan est noyée sous une

SEIGNEUR DU TROISIÈME : VICOMTE MAMMON

Mammon est un archidiable ayant atteint un statut quasi divin. Sous sa forme naturelle, il ressemble à un serpent d'une dizaine de mètres de long doté d'un torse, d'une tête et de bras humains. Il manie une lance semblable à un harpon, mais la magie de celle-ci ne constitue que le moindre de ses pouvoirs, au demeurant impressionnants. Il règne depuis le centre de la cité de Minauros et vit dans un gargantuesque mausolée.

Mammon a plus d'une fois retourné sa veste. Jadis allié contre Asmodée aux côtés de Dispater et de Méphistophélès, il fut le premier à s'agenouiller devant le Seigneur du Neuvième lorsque celui-ci mâta la rébellion connue sous le nom de l'Expiation. Désormais, bien peu de seigneurs accorderont leur confiance à Mammon et il ne jouera certainement pas un très grand rôle durant la prochaine révolte.

SEIGNEURS DU QUATRIÈME : DAME FIERNA ET ARCHIDUC BÉLIAL

Bélial et Fierna sont des archidiables adoptant une forme humaine légèrement diabolique. Fierna combat à l'aide d'une épée de feu qu'elle peut invoquer à volonté. De son côté, Bélial livre bataille avec une formidable corsèque. Fierna est la fille de Bélial. Il la laisse gouverner en public, mais tous deux règnent sur Phlégéthos.


Les Neuf Enfers
Forteresse de Bêl
Avernus
Styx
Antre de Tiamat
Dis
Dis
Minauros
Discorde
Minauros
Abriymoch
Phlégéthos
Tantlin
Stygia
Sheyruushk
Malbolge
Malagard
Grenpoli
Maladomini
Cania
Méphistar
Malsheem
Styx
Nessus

mer emplie de banquise et d'icebergs s'entrechoquant. Le seul cours d'eau est le Styx, bien que les icebergs et requins fiélons y rendent la navigation périlleuse. Des éclairs zèbrent constamment les cieux, ce qui explique que les créatures volantes, à l'exception de celles qui sont immunisées contre l'électricité, soient fort rares.

De nombreuses villes et forteresses diaboliques s'élèvent sur la banquise.

Tantlin : appelée la Cité de Glace, Tantlin est la plus grande ville de cette strate. À l'instar de nombreuses villes plus petites, elle est bâtie sur la banquise. Néanmoins, elle dispose d'un « port » sur l'une des rives du Styx voisin. Bien qu'il sorte rarement de sa citadelle, un diantrefosse gouverne la ville. Cette politique non-interventionniste offre les rues à diverses organisations désireuses d'imposer leur propre loi aux dépens des autres. Ces groupes sont constitués d'une foule hétéroclite de diables, mais quelques mortels planaires d'alignement mauvais en font également partie. Malgré le désordre qui règne dans les rues, Tantlin est une sorte de relais commercial interplanaire, ce qui s'explique assurément par la proximité du Styx.

Les habitants de Tantlin ne peuvent guère oublier leur souverain, Levistus. En effet, celui-ci est emprisonné au cœur d'un iceberg (appelé le Tombeau de Levistus) qui flotte au beau milieu du port. Malgré son immobilité, Levistus est parfaitement conscient des événements qui agitent son niveau. Du reste, il est capable de communiquer par télépathie avec les autres diables de Stygia, à volonté et dans un rayon de 15 kilomètres.

Sheyruushk. On accède à ce royaume sous-marin par une crevasse située entre deux icebergs, non loin de Tantlin. Les eaux glacées sont noires, mais cela ne gêne en rien les sahuagins et autres monstruosités qui y vivent. Les diables des mers cabriolent à la cour de leur dieu, Sekolah. Ils rendent hommage à ce violent dieu-requin en se livrant à de terrifiants rituels durant lesquels des diables capturés sont sacrifiés. Des requins de toutes les tailles et de tous les types sillonnent les eaux de Sheyruushk, sachant que requins et sahuagins remontent souvent jusqu'au Styx. Ils adorent faire sombrer les embarcations qui y naviguent. La bénédiction de Sekolah suffit à immuniser temporairement les pillards contre l'influence des eaux du fleuve.

Malbolge

Le sixième niveau des Neuf Enfers est une pente rocailleuse sans fin. Les chutes de rochers y sont fréquentes et elles réduisent tout en miettes sur leur passage. En haut, le ciel bouillonne de couleurs maladives. Les diables de ce niveau s'abritent dans des forteresses de cuivre, conçues pour canaliser et détourner les fréquentes chutes de pierres. Toutefois, rien ne saurait résister à la pire des avalanches.

Les pentes rocheuses de Malbolge ne sont pas sans rappeler celles de la Géhenne, et il faut effectuer un jet d'Escalade pour se déplacer à la surface de ce plan. Reportez-vous à *Tomber en Géhenne* pour obtenir la liste des différents DD et les conséquences d'un éventuel échec.

Maggoth Thyg : certains bruits parlent de lieux antiques bâtis sous les pentes de Malbolge. Sous cette roche diabolique, des créatures plus anciennes encore que les diables – les Baatoriens – erreraient toujours.

Un défilé, qu'il est particulièrement ardu de dénicher, conduit à une caverne dont les parois brillent d'une lueur grisâtre et glaçante. Des chutes de rochers obstruent souvent le défilé, mais d'une manière ou d'une autre, l'accès de la caverne finit toujours par reparaître. Les diables envoyés par le Seigneur du Sixième à des fins d'enquête ne sont jamais revenus.

Parfois, d'horribles hurlements se font entendre depuis cette caverne, se répercutant alors sur les pentes de Malbolge. Curieusement, les suppliants de ce niveau ne les entendent pas. Mais les diables ne sont pas sourds à ce genre de cris, et ces bruits leur donnent la chair de poule.

Maladomini

Le septième niveau des Neuf Enfers est parsemé de ruines et de villes abandonnées. Sous le ciel rouge sombre, les suppliants extraient de la pierre, la taillent et bâtissent de nouvelles cités pour le Seigneur du Septième. Des puits de mines, monceaux de scories et canaux d'eau saumâtre recouvrent le paysage tels des plaies. De nouvelles villes naissent sur les vestiges d'anciennes. Et lorsque l'une d'elle est achevée, le mécontentement du Seigneur force ses sujets à en entamer une autre.

SEIGNEUR DU CINQUIÈME : PRINCE LEVISTUS

Nul ne saurait dire à quoi ressemble Levistus, car le prince est emprisonné dans un iceberg. De l'extérieur, il ressemble à une grosse masse sombre, qu'on perçoit à peine à travers la glace. Asmodée enferma Levistus pour trahison. Bien qu'il laisse le prince contrôler Stygia via les contacts mentaux qu'il entretient avec d'autres diables, Asmodée ne le libèrera jamais. Malgré son incarcération, celui-ci intrigue à outrance. S'il parvenait à se libérer, il se vengerait très certainement des autres seigneurs de Baator, en particulier d'Asmodée.

SEIGNEUR DU SIXIÈME : LA VIEILLE COMTESSE

La Vieille Comtesse n'est pas une archidiablesse, mais une très puissante tormante issue d'Hadès. Jadis, Moloch régnait sur ce niveau. Toutefois, il fut banni lorsqu'il défia Asmodée, durant cette rébellion qui ébranla les Neuf Enfers. D'aucuns prétendent que la Vieille Comtesse, ancienne conseillère de confiance de Moloch, invita ce dernier à se révolter. Bien entendu, la rébellion avorta et, durant l'Expiation, la Comtesse prit la place de Moloch. Ce dernier prit la fuite et, bien que nul ne sache où il se cache, il est certain que l'archidiable éprouvera longtemps une rancune tenace.

La forteresse de la Vielle Comtesse se trouve au centre d'un rocher de la taille d'une montagne qui dévale sans cesse les pentes de Malbolge. Toutefois, aucun de ses nobles ne connaît précisément la nature de sa route. D'ailleurs, lorsqu'elle leur rend visite, ils l'accueillent volontiers dans leurs forteresses de cuivre dans l'espoir de percer à jour ses mystères.

Les villes abandonnées ne sont pas vides. Elles abritent les suppliants qui ont fui leurs diaboliques bourreaux, des créatures originaires d'autres plans qui sont totalement perdues et des planaires en cavale qui ne souhaitent pas qu'on leur mette la main dessus.

Malagard : la cité qui se trouve actuellement en construction est Malagard et le Seigneur du Septième, Belzébuth, y réside. Il s'agit d'une belle ville dotée de boulevards parfaitement rectilignes, de fontaines aux visages sculptés terribles et délicats à la fois, et de tours s'élançant dans le ciel sombre. Cette cité est la plus vaste qu'ait jamais vu Maladomini, mais il ne fait aucun doute qu'elle aussi sera bientôt abandonnée. Eh oui, Belzébuth est en quête d'une perfection diabolique.

Grenpoli : Grenpoli, la Cité de la Diplomatie, est recouverte d'un dôme et on y accède par l'une de ses quatre portes extérieures. À leur entrée, les visiteurs sont très minutieusement fouillés et leurs armes leur sont confisquées pour la durée de leur séjour. Les attaques et les démonstrations ouvertes de magie vont à l'encontre de la loi locale et les contrevenants sont exécutés sur-le-champ.

C'est à l'École Politique des Neuf Enfers de Grenpoli que les ambitieux nobles diaboliques apprennent les arts de la perfidie et de la tromperie. Grenpoli est gouvernée par une érinye du nom de Mysdemn Tourneverbe.

Cania

Le huitième niveau des Neuf Enfers est encore un royaume où sévit le froid. Cependant, la froidure de Cania est si pénétrante qu'elle semble douée de vie. Des glaciers se déplaçant aussi vite qu'un homme en pleine course s'écrasent les uns contre les autres, projetant des avalanches de neige sur les malheureux voyageurs pris entre ces titans de glace.

Le froid glacial vient à bout des vêtements les plus chauds. Les personnages subissent 3d10 points de dégâts par round lorsqu'ils se trouvent dans une zone non abritée de Cania. Les glaciers mouvants charrient souvent des cadavres vieux de millénaires, victimes d'antan d'un froid sans pitié.

Méphistar : joyau bleuté taillé dans la glace, cette formidable forteresse est perchée au sommet d'un impressionnant glacier appelé Nargus. Des nuages de vapeur dévalent sans cesse les pentes de cette pointe glacée. Le déplacement du glacier est sous le contrôle du seigneur de la citadelle, Méphistophélès, et Nargus a pulvérisé nombre de petits glaciers et autres armées fiélonnes rivales prises au dépourvu.

L'intérieur de Méphistar est chauffé. En fait, de somptueux bains chauds, des feux parfumés et de splendides tapisseries y sont monnaie courante. De nobles gelugons vivent dans les chauds sanctuaires de Méphistar, attendant les ordres de Méphistophélès, le Seigneur du Huitième.

Sculptures de glace : certains glaciers de Cania abritent des formes étranges gelées au cœur de la glace. La glace givrée déforme la vision et il est difficile de dire ce que renferment de tels tombeaux. De temps en temps, des mortels entreprenants fondent des puits d'exploration afin de rallier une tache particulièrement intrigante. Certaines cachent des devas et archons gelés sur place alors qu'ils combattaient des créatures vertébrées aux origines inconnues. D'autres silhouettes sont en fait des cités abandonnées aux formes banales ou inconnues.

Le Puits : de puissants glaciers constituent les rebords d'un puits noir de quelques centaines de mètres de diamètre. Il s'agit du principal accès menant au niveau le plus bas des Neuf Enfers. Un escalier gardé par des diables apparaît sur le flanc de l'un des glaciers. De chaque côté se trouve une tour de garde remplie de gelugons.

Bien entendu, on peut éviter l'escalier et plonger directement dans le Puits. Cependant, un puissant courant d'air descendant y rend tout vol très risqué. Les créatures volantes doivent effectuer un jet de Réflexes (DD 30) la première fois qu'elles prennent le courant d'air. En cas d'échec, elles sont projetées contre le flanc glacé du puits et subissent 20d6 points de dégâts. En cas de réussite, les créatures parviennent à trouver un tunnel d'air stable au sein du tourbillon menant à Nessus.

SEIGNEUR DU SEPTIÈME : ARCHIDUC BELZÉBUTH

Jadis, Belzébuth était un archon de Céleste répondant au nom de Triel. Puis, il fut banni en Enfer. Lors d'un rituel effrayant, Asmodée fit de lui un diable. Son insatiable soif de perfection lui permit de s'élever au sein de la hiérarchie diabolique, pour finalement devenir le Seigneur du Septième. Mais Belzébuth ne se contenta pas de cet exploit. Non seulement il déposa le seigneur précédent, mais il fit également disparaître toute mention de cette divinité. Se débarrassant de son nom en même temps que de son ancien suzerain, Belzébuth devint le Seigneur des Mouches, parce que même un tel insecte ne saurait échapper à ses intrigues.

À l'instar des autres seigneurs, Belzébuth intrigua jadis contre Asmodée durant la rébellion avortée et la purge connues sous le nom d'Expiation. Afin de punir Belzébuth, Asmodée fit de son corps angélique une masse informe et engourdie.

Aujourd'hui, Belzébuth complote ouvertement contre Méphistophélès, le Seigneur du Huitième. Néanmoins, son courroux éternel vise Asmodée, dont il espère un jour prendre la place pour devenir le roi des Neuf Enfers.

SEIGNEUR DU HUITIÈME : MÉPHISTOPHÉLÈS

Lorsqu'il fut remplacé par le baron Molikroth, Méphistophélès organisait son propre coup d'État. Mais en réalité, Molikroth et Méphistophélès ne faisaient qu'un, et cette duplicité a aujourd'hui pris fin (tout comme l'existence des co-conspirateurs de Molikroth). Le Seigneur du Huitième est un humanoïde de près de 3 mètres de haut doté d'une peau rougeoyante, de cornes et d'ailes. Il manie une corsèque magique perpétuellement embrasée. Il aime se draper de capes aussi noires que le néant.

À l'instar des autres archiducs des Neuf Enfers, Méphistophélès n'a jamais réussi à déposer Asmodée, et comme beaucoup d'archiducs, il conserva sa place une fois l'Expiation passée. Son plus grand rival est Belzébuth, ce qui explique que sa cour complote toujours contre le Seigneur des Mouches.

Nessus

Le neuvième niveau est le plus profond royaume des Neuf Enfers. Il s'agit d'une immense plaine parsemée de failles plus profondes encore que la plus vaste fosse sous-marine. Nombre des ravins et canyons atteignent des milliers de kilomètres. La plupart des fosses semblent être d'origine naturelle, mais certains paraissent avoir été taillées. Les rumeurs font état d'un affluent du Styx qui coulerait ici et là, se frayant un chemin parmi les failles de ce plan. Cependant, nul ne saurait dire comment l'atteindre ou prouver son existence.

Malsheem : une faille particulièrement profonde et large se trouve juste sous la frontière séparant Cania de Nessus (le Puits de Cania conduit à Malsheem). Malsheem, la Citadelle des Enfers, d'une beauté noire et diabolique, s'élève depuis cette fosse. La forteresse est incroyablement vaste et s'élève à plusieurs kilomètres au-dessus de la plaine. Toutefois, telle la partie émergée de l'iceberg, les flèches et fortifications que l'on voit alentour ne sont rien comparées aux salles gargantuesques que renferme la faille.

Malsheem est la plus grande citadelle connue des plans extérieurs. Elle est suffisamment vaste pour accueillir plusieurs millions de diables, armée dépassant de loin toutes celles qu'ont connues les champs de bataille de la guerre de Sang. Asmodée, maître de Malsheem, Seigneur du Neuvième et incontestable roi des Neufs Enfers, tient ses hordes prêtes en réserve, pour cette bataille cataclysmique qu'il prévoit et qui surpassera de loin les querelles enfantines de la guerre de Sang. La citadelle est tellement grande qu'il est impossible d'en dresser un plan. Seul Asmodée connaît les secrets de Malsheem...

L'Anneau du Serpent : des rumeurs étouffées dans le sang prétendent qu'Asmodée n'est pas simplement ce qu'il laisse paraître aux yeux de tous. Certains récits affirment que la véritable forme d'Asmodée est dissimulée dans la plus profonde faille de Nessus, l'Anneau du Serpent. Celle que voient les diables des Neuf Enfers à Malsheem serait le fruit d'une utilisation particulièrement puissante d'un sort de *projection d'image*, ou bien encore quelque avatar.

La faille secrète, créée par la chute du corps d'Asmodée lorsqu'il arriva en Enfer pour la première fois, forme une spirale qui s'enfonce sur ces centaines de kilomètres. Sa forme titanesque, de plusieurs kilomètres de long, y repose encore et soigne ses blessures. Son sang acide et noir s'amasse dans les cuvettes de la faille. Il s'agit d'une substance particulièrement infecte.

Mais d'où vint Asmodée ? S'agissait-il d'un dieu supérieur, banni de l'Élysée ou de Céleste, ou est-il plus ancien encore comme le prétendent les rumeurs ? Peut-être représente-t-il quelque entité fondamentale dont la simple existence a valu au multivers sa configuration actuelle.

Ceux qui font à haute voix le récit de la « véritable » forme d'Asmodée ne vivent jamais plus de 24 heures par la suite. Néanmoins, des parchemins poussiéreux dissimulés dans des bibliothèques inaccessibles (comme celle de Démogorgon, dans les Abysses) entretiennent encore ce savoir. À moins, bien entendu, qu'il ne s'agisse d'une pure invention.

Rencontres des Neuf Enfers

Au sein des Neuf Enfers, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–7.

LE CHAMP DE BATAILLE INFERNAL D'ACHÉRON

Il existe un endroit où des armées d'ignorants s'affrontent à la nuit tombée, un plan rempli des rebus d'un million de rebellions avortées, un lieu dans lequel l'ordre règne sans partage et qui considère que la conformité est bien plus importante que le Bien.

Les clameurs et les échos des batailles sont les premiers sons qu'un soldat entend lorsqu'il arrive en Achéron, et les derniers qu'un réfugié perçoit quand il en part. C'est tout ce que l'on trouve en Achéron : conflits, guerres, différends et luttes. Les armées sont nombreuses, mais les chefs sont rares. En vérité, les rebelles privés de cause y sont légion, qu'il s'agisse de suppliants, de mortels, de fiélons ou de célestes.

Achéron possède quatre niveaux, des cubes d'acier flottant dans un vide rempli d'atmosphère et dont la taille varie de celle d'une île à celle d'un continent. Il arrive parfois que ceux-ci se rencontrent, et les échos des collisions passées résonnent encore à travers le plan, mélangés au bruit de l'acier des épées qui s'entrechoquent lorsque les armées s'affrontent sur les cubes.

Achéron est la demeure de bien des dieux : Wy-Djaz, divinité de la mort et de la magie, Gruumsh, dieu des orques, Maglubiyet, vénéré des gobelins, et Hextor, dieu de la tyrannie et champion autoproclamé du Mal.

CARACTÉRISTIQUES D'ACHÉRON

Achéron présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle objective** : la gravité est la même que dans le plan Matériel, mais l'attraction dépend de la face du cube sur laquelle on se trouve. En franchir les arêtes peut se révéler une expérience déstabilisante pour le novice.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie** : chaque cube est un élément fini. Par contre, le vide dans lequel il est suspendu est infini.

SEIGNEUR DU NEUVIÈME : ASMODÉE, ROI DES NEUF ENFERS

Certes, Asmodée est un archidiable, mais il a également le potentiel nécessaire pour devenir un dieu à part entière. Il vit à Malsheem mais on l'aperçoit rarement. En fait, on ne le voit que lorsque l'élite des Neuf Enfers se réunit dans l'une de sa centaine de salles d'audience, généralement sous la forme d'un humanoïde peu avenant, doté de cheveux noirs, d'un bouc sombre et d'yeux de braise. Asmodée a souvent été défié, notamment durant l'Expiation, mais jamais on ne l'a vaincu.

- **Altération divine** : Achéron change selon la volonté de ses divinités. Les créatures ordinaires doivent quant à elles employer sorts et efforts physiques si elles souhaitent modifier le champ de bataille infernal.
- **Pas de caractéristiques élémentaire ou énergétiques.**
- **Loi modérée** : les personnages chaotiques subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme.
- **Magie normale.**

LIENS VERS ACHÉRON

Comme sur tous les plans inférieurs, le Styx coule sur Avalas, la première strate d'Achéron. Le fleuve coule sur de nombreux cubes du niveau. Il surgit d'un cratère, poursuit sa route pendant des kilomètres, et disparaît dans un autre cratère pour réapparaître à un autre endroit. Le Styx choisit parfois une autre direction, ce qui peut provoquer l'annihilation de cités entières, emportées par une marée d'oubli et de mort.

Les portails vers d'autres plans sont assez communs. Habituellement, de telles portes se situent à l'entrée des nombreux tunnels qui parcourent la plupart des cubes d'Achéron.

HABITANTS D'ACHÉRON

Des armées de renégats composées de toutes sortes de créatures errent en Achéron à la recherche de forces ennemies à combattre. Cependant, mutinerie et folie viennent rapidement à bout du plus fort des chefs militaires, et cette perte laisse la plupart des armées sans autre véritable objectif que la destruction des autres renégats. Des troupes de morts-vivants ou de créatures artificielles durent plus longtemps, car elles sont capables d'exécuter leurs derniers ordres sans réfléchir.

Les forces qui n'ont pas complètement perdu la raison peuvent parfaitement poursuivre un but, comme la défense d'un royaume, l'approvisionnement des troupes, le renversement d'un roi imposteur, ou quelque autre cause parmi des centaines. Malheureusement, comme nombre de ces causes avaient de l'importance dans un plan loin d'Achéron, même la plus inébranlable des armées perd vite ses objectifs de vue, devenant ainsi renégate.

Achaïeraïs, diables, diablotins, fomoriens, rakshasas, dragons et yugoloths y résident également. Des clans de rakshasas dirigent plusieurs cubes cachés à travers le plan, tous dissimulés par de puissantes illusions. Des créatures mécaniques originaires de Méchanus gardent quelques colonies minières clandestines éparpillées sur les deux niveaux inférieurs d'Achéron.

Pour finir, l'endroit renferme aussi de gigantesques volées d'oiseaux. Des corbeaux, des vautours, des goélands, des faucons sanglants et des hirondelles suivent les vents, se nourrissant des carnages des nombreux champs de bataille.

Suppliants d'achéron

Les déserteurs et les suppliants constituent la majorité des armées de renégats. Si des soldats ont tué avec joie pour une cause en laquelle ils ne croyaient même pas, ils ont certainement terminé ici. Des révolutionnaires et des terroristes particulièrement enragés, tués dans le plan Matériel, atterrissent également en Achéron, souvent comme chefs des armées itinérantes. Les commandants renégats ne peuvent trouver le repos tant qu'ils n'ont pas été finalement tués et que leur essence n'a pas été absorbée par le plan lui-même. Ces derniers ont les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : électricité, son.

Résistances : feu 20, froid 20.

Autres particularités : encouragement.

Encouragement (Ext) : tous les membres d'une armée de renégats qui se trouvent dans un rayon de 30 mètres autour d'un commandant suppliant bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre le charme et la terreur, ainsi qu'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Les déplacements fonctionnent à peu près sur le même principe que dans le plan Matériel. Marcher entre les faces des cubes peut sembler intimidant pour le novice, mais c'est chose relativement aisée. Se déplacer entre les cubes requiert un minimum de capacité de vol. Les voyageurs d'Avalas et de Thuldanin doivent être au fait des collisions qui peuvent se produire entre les cubes, car tout ce qui se trouve sur des lieux impact est réduit à sa plus simple expression. Les cubes destinés à se rencontrer sont visibles un à deux jours avant l'événement, ce qui laisse suffisamment de temps pour évacuer.

PROPRIÉTÉS D'ACHÉRON

Les cubes qui constituent les quatre strates du plan portent les stigmates des nombreuses collisions précédentes et les cratères des nombreuses batailles qui s'y sont déroulées. Dans ce plan où règne l'ordre, ils rouillent ou se fracturent selon des lignes droites et des angles droits. Certains n'ont que quelques centaines de mètres de long, tandis que d'autres ont des faces capables d'accueillir des cités et des royaumes entiers. Des formes géométriques autres que des cubes existent, même si elles sont rares (sauf sur Tintibulus, le troisième niveau).

La vision y est normale. Le plan est éclairé par une illumination grise et fluctuante, qui varie légèrement entre un clair de lune brillant et un jour sombre et nuageux. L'ouïe n'est pas plus affectée, bien que l'écho des collisions et le choc des batailles constituent toujours le fond sonore de rigueur.

LA GUERRE ENTRE ORQUES ET GOBELINS PARMI LES CUBES

Les domaines de Clangor et de Nishrek se trouvaient jadis sur un seul et même cube, mais l'opposition des divinités parvint finalement à séparer leurs royaumes en deux cubes distincts. Même s'ils sont éloignés l'un de l'autre, l'inimitié qu'entretiennent les gobelins de Clangor et les orques de Nishrek est toujours grande. Bien que les dieux rivaux puissent éviter que la face d'un cube soit détruite par une collision avec un autre (qu'on leur a bien sûr envoyé), cela ne les empêche pas d'essayer. La majorité des batailles se déroule maintenant lorsque l'un des adversaires parvient à « parachuter » une force d'invasion sur un cube contrôlé par l'autre camp.

Avalas

Le premier niveau est aussi appelé les plaines de Bataille, car il renferme le plus grand nombre de cubes, et suffisamment d'armées et de forteresses pour les peupler. On ne peut y distinguer le fracas des cubes lointains de celui du champ de bataille voisin. La taille des cubes oscille entre une simple cité et un continent entier. Les plus petits sont en général les plus vieux, car ils ont été réduits à leur taille actuelle par des milliers de collisions.

Clangor : c'est un cube complètement creusé et percé de tunnels destinés à abriter un unique et gigantesque complexe de baraquements pour les nations gobelines et leur guerre éternelle. C'est également le quartier général de la divinité tutélaire de cette race, Maglubiyet.

Les tours et les murs de Clangor sont érigés avec une précision meurtrière afin d'infliger le plus de dommages possibles à d'éventuels assaillants. L'air y est froid et sec, et de la buée s'échappe de la bouche quand on respire. Les endroits qui ne servent pas de quartiers aux gobelins sont destinés à accueillir des chenils pour l'élite des chevaucheurs de loups. Étant donné que la majorité des forces de Clangor sont des gobelins et des hobgobelins, il n'est pas nécessaire d'avoir des stocks de nourriture importants, mais des greniers lourdement gardés sont disponibles pour les mortels, les loups et les autres créatures qui habitent le cube. Ces denrées y sont amenées par le biais de portails très étroitement surveillés et à un prix prohibitif.

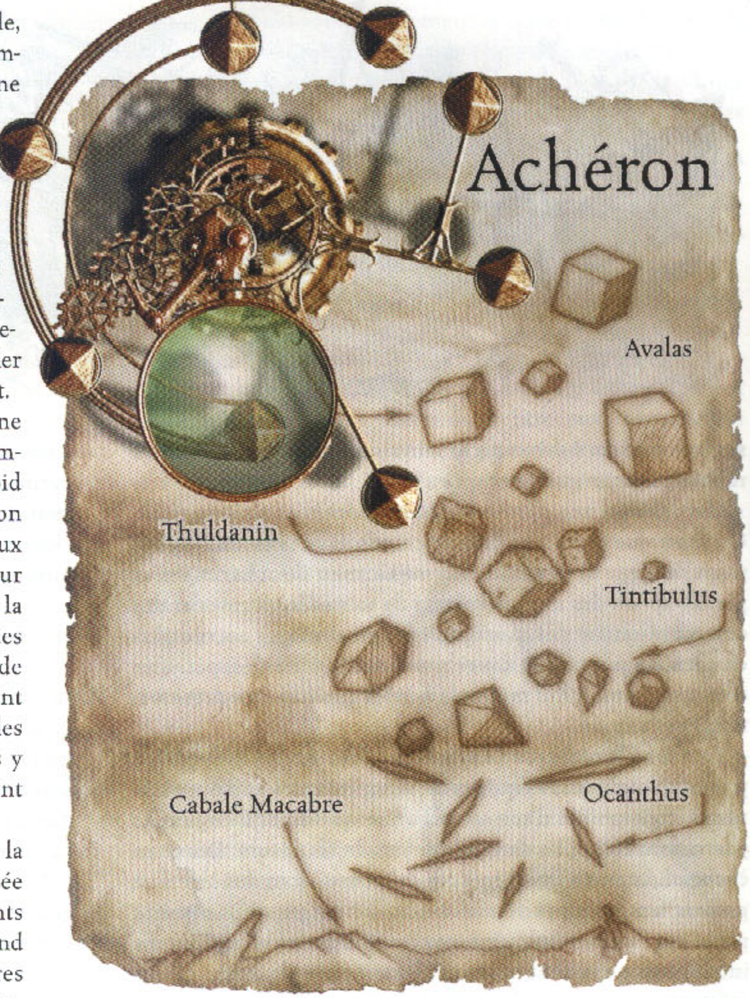
Shetring : cette forteresse se coule dans le reste de la structure métallique sculptée du cube. Elle est traversée par le grand fleuve Lorfang, que cinq solides ponts enjambent pour desservir les deux rives. Le fleuve prend naissance à une source, parcourt plusieurs kilomètres puis plonge de nouveau dans le cube. Maglubiyet en personne réside au pied de la chute d'eau, dans une caverne d'acier magnifiquement sculptée qui ruisselle d'humidité. Les gobelins offrent des sacrifices depuis le sommet de la cascade avant d'engager de grandes offensives (en général contre Nishrek, qui abrite le panthéon orque).

Nishrek : ce cube métallique est la demeure du panthéon que mène Gruumsh, le dieu borgne des orques. La caractéristique de Loi modérée du plan n'existe pas ici. À l'instar de Clangor, Nishrek est creusé et percé de tunnels, et il abrite d'importantes légions d'orques.

Contrairement à son rival, les casernements sont organisés de façon anarchique et les tunnels ne suivent aucun plan précis. Là ou Clangor semble quadrillé, Nishrek est parcouru de rues et de tranchées tortueuses, et couverte de redoutes élevées au petit bonheur la chance.

Tandis que les orques, sous le commandement de divinités mineures telles Bahgtru et Ilneval, se contentent de rassembler leurs forces contre Clangor, Gruumsh poursuit sa longue vendetta contre un ennemi plus lointain : Corellon Larethian, à qui il doit la perte de son œil gauche. Gruumsh cherche toujours à lui faire payer cet affront.

Les villes fortifiées de Œil-Pourri, Blanche-Main et Trois-Crocs sont sous la domination directe du dieu. Il dispose d'une résidence dans chaque cité et se déplace entre elles de façon



aléatoire. Bahgtru et Ilneval contrôlent d'autres villes moins importantes et moins fortifiées, tandis que la divinité cachée Luthic se satisfait d'envoyer ses maladies depuis le plus profond du cube, où l'on dit que son royaume se trouve.

Castel du Fléau : le domaine d'Hextor se trouve sur un cube particulièrement grand, où règne en permanence la guerre. Sa forteresse est un édifice de pierre et d'acier pourvu de nombreux murs, hérissé de tours de garde et d'engins de siège mobiles. La structure située en son centre, le Grand Colisée, est une arène de bronze martelé et de verre, large de plus d'un kilomètre et demi et dotée de nombreux niveaux. Les légions s'y entraînent constamment à l'art de la guerre.

Hextor en personne (ou son avatar), sous la forme d'un être horrible pourvu de six bras et à la peau grise, se promène souvent à cet endroit avec ses différentes armes. La seule vue de son symbole de haine et de discorde, six flèches pointées vers le bas en arc de cercle, provoque chez ses fidèles une frénésie guerrière sanglante.

Thuldanin

Le second niveau d'Achéron est très semblable au premier. Cependant, sa population est plutôt faible. Les cubes de cette strate sont parcourus de poches et de trous. Les puits de la



Illus. de W. Reynolds

surface mènent à des espaces labyrinthiques encombrés des rebus de chaque guerre ayant eu lieu.

Les débris d'une pléthore d'objets sont répandus partout. On remarque de loin en loin de grands navires incendiés, des tours de siège abattues, d'énormes armes, des chariots mus par la vapeur, des engins volants de toutes les formes et des objets présentant des sources d'énergie et usages encore plus obscurs. La plupart de ces rebus sont inutilisables, pétrifiés dans une immobilité minérale par les qualités de « préservation » de la strate.

Fouiller à la recherche d'armes intactes est une occupation pour de nombreuses équipes de récupérateurs et d'opportunistes, car nombre d'armes de bonne qualité et d'engins de guerre sont éparpillés dans les déchets de Thuldanin. Des chercheurs insistants sont en mesure de mettre à jour des objets au pouvoir fantastique et des mécanismes étranges, qu'ils peuvent par la suite utiliser ou du moins copier. Mais les récupérateurs intelligents ne restent pas trop longtemps sur la strate, car les créatures peuvent aussi bien être pétrifiées que les objets.

Tintibulus

Contrairement aux autres niveaux d'Achéron, les corps solides affichant un nombre varié de faces y sont bien plus fréquents que ceux à six faces. Ces corps sont faits de pierre grise volcanique et recouverts d'une couche de cendres poussiéreuses épaisse de plusieurs dizaines de centimètres (et de plusieurs mètres en certains endroits). Lorsqu'une collision se produit, le corps géométrique se fracture le long de lignes naturellement anormales et se sépare pour constituer deux formes plus petites. Les collisions permanentes qui se produisent dans la strate génèrent un grondement sonore, semblable à un bruit de cloche, que l'on entend continuellement au travers de Tintibulus. Peu de créatures, suppliants ou autres, vivent ici.

Ce bruit permanent inflige aux personnages un malus de circonstances de –4 aux jets de Perception auditive.

Ocanthus

Le quatrième niveau d'Achéron est dépourvu de source de lumière, mais il est rempli d'échardes fines et coupantes qui se déplacent à toute vitesse. Certaines sont à peine plus grosses que des aiguilles, alors que d'autres font des kilomètres de long. Les plus grandes possèdent leur propre gravité, comme les cubes des strates supérieures, ainsi qu'une atmosphère, certes glacée, mais respirable. Le blizzard constant de ces échardes semblables à des couteaux rend Ocanthus fort peu accueillant, aussi bien pour les créatures que pour les objets.

Les projectiles sont faits de glace noire gelée en fines couches superposées. Les chocs les brisent progressivement en morceaux plus petits, puis en aiguilles et enfin en poussière. Leur matière a une seule origine : la frontière noire comme la nuit de la strate, une couche infinie de neige noire magiquement alimentée.

Personne ne sait s'il s'agit d'une frontière ou d'une barrière entre Ocanthus et un niveau plus profond et sinistre. Certains avancent que ce serait la source ou la destination du Styx, et que chaque souvenir volé par le fleuve existe à jamais, gelé dans la neige noire. Quelle que soit la vérité, cette glace affiche une

RÉSISTER À LA PRÉSERVATION SUR THULDANIN

La qualité de conservation qui affecte les objets sur cette strate affecte également les vivants, les morts-vivants et les suppliants. Tout objet ou créature a 1 % de chances par tranche de 30 jours passés sur Thuldanin de se changer spontanément en pierre. Les créatures, si elles s'en trouvent potentiellement affectées, peuvent y résister en réussissant un jet de Vigueur (DD 18). Les objets et créatures pétrifiés par les qualités naturelles de Thuldanin ne sauraient revenir à leur état antérieur, à moins d'utiliser une magie aussi puissante qu'un *souhait* ou un *miracle*. Les voyageurs habitués s'assurent que leur séjour sur le niveau ne dure pas plus de 29 jours consécutifs.

SURVIVRE À UNE TEMPÊTE DE LAMES SUR OCANTHUS

Les créatures qui ne sont pas protégées par une structure artificielle particulièrement solide (qui de toute façon sera finalement percée) sont constamment vulnérables aux échardes filant comme des poignards à travers les ténèbres. Créatures et objets subissent l'équivalent d'une attaque d'épée à deux mains (2d6 points de dégâts) à chaque round, avec un bonus de +10 au jet d'attaque. La réduction des dégâts ne s'applique pas, mais la solidité oui.

gravité directionnelle objective, et il est possible que ce que l'on prend pour la frontière d'Ocanthus ne soit en fait qu'une écharde de glace gigantesque.

Cabale Macabre : le domaine de Wy-Djaz, la déesse sorcière de la mort et de la magie, se trouve sur la strate. Il existe un château cristallin construit à la surface de la frontière de glace, à l'architecture délicate quoique horrible. Il luit d'une lueur pâle et froide, qu'il produit apparemment de lui-même. C'est le seul point de lumière dans ces tréfonds obscurs. Si on l'examine de plus près, on peut remarquer que les murs extérieurs translucides de ce château décoré sont crénelés de sculptures de glace de squelettes appartenant à toutes les races du multivers.

Dans Cabale Macabre, Wy-Djaz met à l'épreuve des lanceurs de sorts enlevés dans les plans, mais personne ne s'en sort jamais. La sanction de cet échec est la mort des mains de la déesse, même si ses fidèles considèrent cela comme un grand honneur.

Wy-Djaz passe le plus clair de son temps loin de son château, arpentant la frontière de glace et l'examinant mentalement avec minutie, à la recherche de souvenirs de magie perdue et de trépassés. La tempête d'échardes se calme dans un rayon d'environ quatre cents mètres autour de l'endroit où la déesse se trouve.

Rencontres en Achéron

En Achéron, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–7.

LE NIRVANA DES ROUAGES DE MÉCHANUS

Voici le royaume de la Loi ultime, où naissent les plans prémédités. Ce sont les rouages mécaniques du multivers.

Méchanus est le royaume de l'ordre parfaitement régenté. Il y règne à tour de rôle l'exacte moitié du jour et de la nuit, et l'équilibre parfait entre le chaud et le froid. Il est aussi prévisible que l'écoulement d'une clepsydre et aussi évident qu'un arbre au milieu d'un champ. Ici, la quintessence de la Loi se reflète dans un seul domaine de rouages, tous interdépendants, tous tournant selon des rythmes qui leur sont propres. Les engrenages semblent être engagés dans un calcul si vaste, que même un dieu ne saurait en préciser le dessein. On sait simplement qu'il s'agit d'une fonction de la Loi.

Au premier coup d'œil, Méchanus semble être aussi simple que n'importe quel autre plan extérieur. Cependant, la subtilité se trouve juste en dessous de la surface. On trouve toutes les sortes de lois dans le Nirvana des Rouages de Méchanus, des plus simples maximes aux règles du décorum machiavéliquement perverties. Mais ce plan ne renferme aucune passion, ni aucune illusion ou douleur. Quand toute conscience est absorbée dans un tout, alors la perfection apparaît.

CARACTÉRISTIQUES DE MÉCHANUS

Méchanus présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle objective** : la gravité est la même que dans le plan Matériel, mais la force d'attraction est orientée selon la face de chaque rouage. Marcher entre les rouages peut se révéler déroutant pour les nouveaux venus – et dangereux si un voyageur tombe entre deux rouages.
- **Temps normal.**
- **Taille infinie** : chaque rouage est une entité finie, même si les plus petits font simplement la taille d'une île. Le vide dans lequel les mécanismes sont suspendus est lui infini.
- **Altération divine** : les dieux mineurs peuvent modifier Méchanus d'une simple pensée ; les créatures plus ordinaires ont recours aux sorts et efforts physiques pour ce faire.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Loi intense** : les personnages qui ne sont pas loyaux subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme, l'Intelligence et la Sagesse.
- **Magie normale.**

LIENS VERS MÉCHANUS

Des portails isolés venant d'ailleurs s'ouvrent habituellement au centre des rouages. Certains d'entre eux mènent vers d'autres plans extérieurs, vers les plans intérieurs, ou même vers les plans Astral ou Éthéré, voire vers d'autres rouages.

Les portails de Méchanus ont l'aspect de cercles dentelés de couleur vert clair qui tournent lentement. Un portail vert apparaît régulièrement une fois par révolution du rouage sur lequel il se trouve, mais il arrive que l'apparition de certains soit liée à l'interaction de plusieurs engrenages (qui ne sont pas toujours facilement visibles). Une fois présent, il reste ouvert pour au moins 1 heure, et jusqu'à 24 heures.

HABITANTS DE MÉCHANUS

Les résidents du plan établissent leur demeure sur les engrenages qui tournent dans le vide. La surfaces des mécanismes est normalement dépourvue de végétation et de vie animale, mais des colons d'autres plans, dont le plan Matériel, les Neuf Enfers et Céleste, transforment beaucoup de ces surfaces en labyrinthes de haies, en parcs ou en réserves naturelles.

Les créatures les plus nombreuses de Méchanus ne sont pas véritablement vivantes, puisqu'il s'agit de créatures artificielles. On les appelle collectivement les inéluctables et leur existence a pour but de faire respecter les lois naturelles de l'univers. Les trois types d'inéluctables les plus connus sont les kolyaruts, des chasseurs de fugitifs, les maruts, ennemis de ceux qui se jouent de la mort, et les zelekhuts, chargés de l'application des contrats. Chaque type d'inéluctable poursuit, trouve et punit inlassablement ceux qui ont commis de telles infractions.

Les expansionnistes formiens disposent de fourmilières partout dans le plan. Ces centaures a l'apparence de fourmis cherchent à coloniser tout ce qu'ils croisent et à incorporer toute forme de vie dans leurs ruches, en faisant des ouvrières au service de leurs reines.

On trouve aussi d'autres créatures mécaniques sur Méchanus, sans rapport avec les inéluctables, mais elles ne souhaitent guère entretenir de réelles relations avec les autres races.

Suppliants de Méchanus

Les suppliants de Méchanus adoptent souvent une version stylisée de leur apparence mortelle. Malgré les différences extérieures, tous se ressemblent dans leur effrayante honnêteté et leur individualité forcenée. Ils prennent tout au pied de la lettre et certains refusent toute instruction de peur de mal comprendre leur interlocuteur.

Les suppliants de Méchanus présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : feu, froid.
Résistances : aucune.
Autres particularités : aucune.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

À Méchanus, les déplacements ne sont guère différents de ceux du plan Matériel. Le simple fait de marcher entre les rouages en mouvement peut paraître intimidant pour le novice et requiert un jet d'Équilibre (DD 10). C'est un jet relativement facile, mais il faut savoir qu'un échec de 5 points ou plus provoque une chute entre les engrenages et inflige 20d6 points de dégât par round. Il est nécessaire de réussir un jet d'Escalade (DD 20) si l'on veut se sortir des dents du mécanisme.

Bien sûr, les voyageurs peuvent employer des moyens de déplacement moins risqués en volant ou en se téléportant de l'un à l'autre.



Illus. de M. Cavotta

PROPRIÉTÉS DE MÉCHANUS

Méchanus est un plan illimité sans véritable strate définie. Le vide est empli de roues qui s'emboîtent tels les mécanismes internes d'une horloge finement ouvragée. Certains sont reliés à angle droit, tandis que d'autres se trouvent sur une seule et même surface. Les roues et engrenages sont faits de pierre, de terre et de minerais de métaux, comme si une divinité les avait arrachés au manteau du plan Matériel.

Beaucoup de ces rouages font près de deux kilomètres de diamètre et tournent si lentement que leur rotation est imperceptible. Mais ils tournent ; pour preuve, les petits engrenages de la taille d'une île qui s'engrènent dans des roues plus grandes.

Ceux-ci semblent tourner à une vitesse vertigineuse, mais leurs habitants ne ressentent aucune force centripète à leur surface. La gravité objective directionnelle fait qu'ils ne seront pas éjectés, sauf s'ils se trouvent à moins de 3 mètres du bord.

Dans le plan, la vision est normale. Il est éclairé par une lumière blanche qui jaillit du vide pendant 12 heures, puis est plongé dans les ténèbres pour les 12 heures suivantes. L'ouïe n'est pas davantage affectée, bien que le grondement sourd des engrenages tournant sur leurs dentelures soit quelquefois perceptible près du bord d'une face.

Les engrenages fourmilières formiens

Les formiens construisent de fabuleuses cités-fourmilières sur les deux côtés des rouages qu'ils colonisent. Chaque colonie abrite des milliers d'ouvrières, de soldats et de contremaîtres, ainsi des dizaines de myrmarques, mais chaque fourmilière est sous la domination absolue d'une seule et unique reine.

D'autres reines gouvernent d'autres engrenages. Généralement, deux reines coopèrent, à moins que chacune ne veuille coloniser le même engrenage. Dans ce cas, la loi des formiens exige l'affrontement. Si une reine choisit de coloniser un rouage en y envoyant un contingent protégeant une précieuse larve de reine, elle n'hésite pas si d'autres créatures y sont déjà installées. Après tout, à quoi servent les soldats, si ce n'est à préparer un engrenage à la colonisation de leur race ? Heureusement, la naissance d'une jeune reine parmi les nombreux œufs est un événement qui ne survient qu'une fois tous les cent à mille ans. Autrement, les formiens contrôleraient depuis longtemps l'ensemble de Méchanus.

Le Centre : les voyageurs, qui évoluent dans le vide de Méchanus en direction de l'endroit d'où les formiens sont originaires, se rendent vite compte que les engrenages placés sous le contrôle de ces créatures sont toujours plus nombreux, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que ça – des millions d'engrenages, peut-être plus, grouillant de formiens.

Au cœur de ce domaine cerné par des colonies se trouve le cœur de l'empire, où la reine mère Scion réside. Les myrmarques formiens pensent que son engrenage, qui a un diamètre d'au moins 5 000 kilomètres, est le rouage central du plan et celui qui imprime le mouvement de tous les engrenages de Méchanus.

Qu'il s'agisse de la vérité ou d'une simple croyance, la cité-fourmilière qui recouvre les deux côtés de l'endroit est d'une splendeur tout bonnement divine. La reine mère Scion prétend posséder les pouvoirs d'une divinité intermédiaire, mais rien ne saurait étayer ce fait. Trente-trois reines formiennes de taille Gig, et ayant atteint le summum de leur puissance possible, servent en permanence la reine Scion, et même les membres de son escorte paraissent ridicules à côté de ces suivantes.

Neumannus

Les inéluctables sont conçus pour faire observer les diverses lois. On ne sait pas qui a construit le premier d'entre eux et eux-mêmes l'ignorent, mais une fois créées, ces créatures artificielles ont vite appris à se dupliquer.

Neumannus est l'une de ces « usines », installée sur un petit engrenage. C'est un endroit dépourvu de vie naturelle, mais qui grouille en permanence d'inéluctables. De grandes cheminées d'usine couvrent les deux faces du rouage et vomissent continuellement des nuages de suie en provenance des foyers brûlant des forges et des fourneaux.

À l'intérieur, les laboratoires se succèdent, remplis de moules de cristal d'une extraordinaire variété. Des créatures artificielles spéciales y refroidissent le métal en fusion, lui donnent forme et le trempent dans ces moules. Les pièces finies sont assemblées et animées dans des bains magiques d'une consistance huileuse. Après une brève période d'observation, les nouveaux inéluctables sont envoyés sur la Grande Roue pour accomplir leur première mission.

Des runes magiques brillantes sont apposées sur les créatures artificielles et servent à « programmer » ces devoirs. C'est le Moyeu des Anciens qui se charge de cela (chaque usine a son propre moyeu). Les anciens sont plusieurs centaines d'inéluctables spéciaux qui passent leur temps à scruter le cosmos à la recherche de lois qui ont été enfreintes, et pour lesquelles une punition doit être administrée. Ces créatures servent parfois des autorités de la Loi dans les plans extérieurs, obéissant à leurs ordres pour une courte période.

Regulus

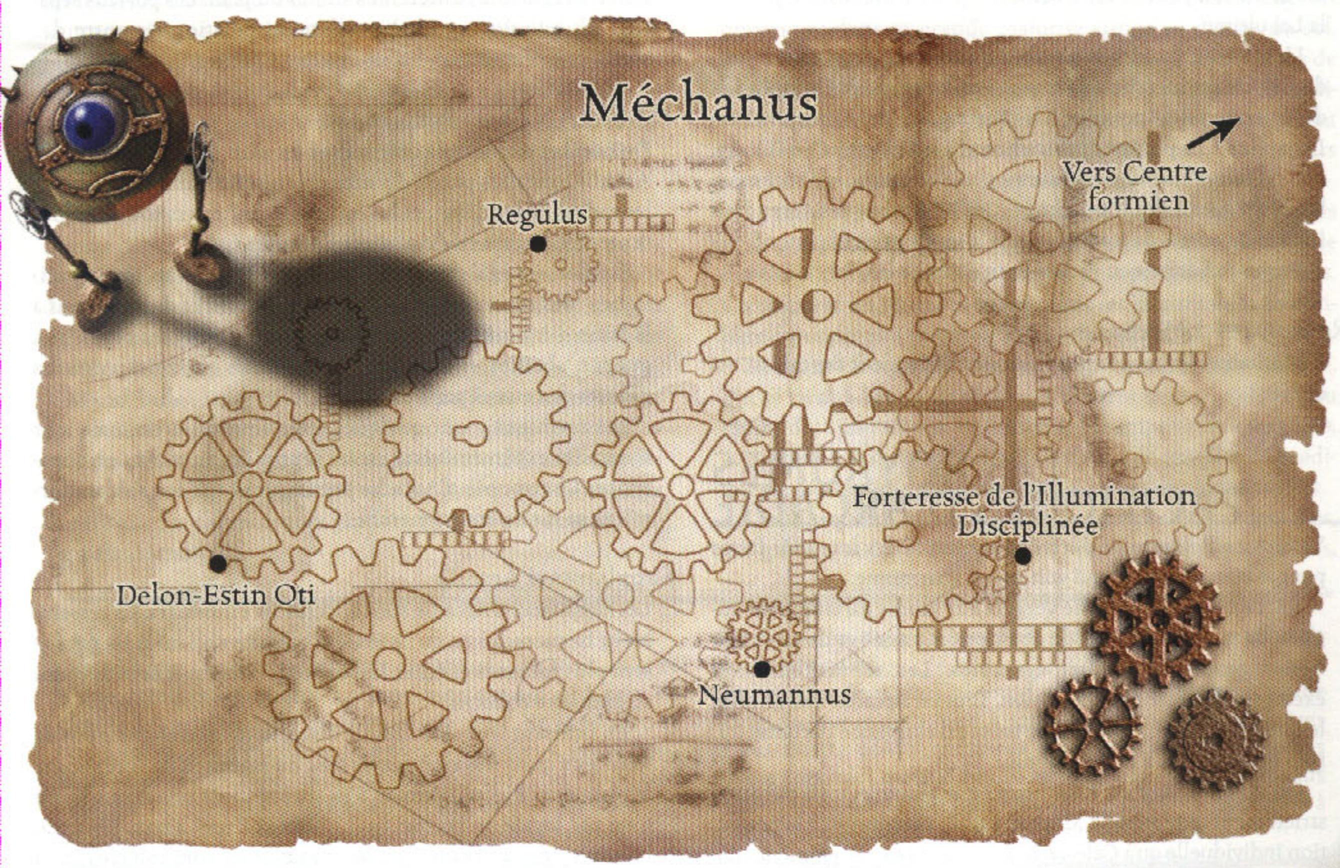
Il y a, dans un domaine appelé Regulus, des créatures mécaniques qui semblent bien adaptées à leur milieu. Les modrons – tel est leur nom –ressemblent à des créatures artificielles et se comportent comme elles, mais ils respirent de l'air et se nourrissent comme les Extérieurs qu'ils sont. Les modrons contrôlent soixante-quatre engrenages et ce nombre ne varie jamais.

En fait, ces créatures partagent de nombreux traits avec les inéluctables, mais elles ne se sentent pas concernées par le maintien d'une société ordonnée et ne punissent pas les autres créatures pour la violation des lois. Les formiens n'ont pas encore testé la puissance de ce peuple, mais ce conflit est selon toute probabilité inévitable étant donné l'expansionnisme des formiens.

Autres sites de marque à Méchanus

Si le vide du plan est infini, le nombre des engrenages l'est également. Les disques qui constituent le plan s'engrènent tous les uns avec les autres, ce qui explique qu'aucun lieu de Méchanus ne soit isolé du reste du plan. Techniquement, il n'y a pas d'endroit où un voyageur ne puisse aller s'il en a la volonté et s'il vit suffisamment longtemps. Malgré sa conformité loyale, Méchanus renferme d'innombrables sites de marque.

Delon-Estin Oti : cette ville parfaitement symétrique est située sur un engrenage de grande taille et n'occupe qu'une petite partie de sa surface. Elle possède vingt murs d'enceinte, avec une porte sur chaque côté. Des fermiers plantent toujours des fruits et des légumes, et prennent soin des animaux au sein des murs. Vue de l'extérieur, la cité a l'aspect d'une toile d'araignée, avec des



routes concentriques, un grand espace couvert d'herbe et un unique anneau d'arbres en son centre.

Delon-Estin Oti respire la paix et la tranquillité. C'est un endroit où tout est ordonné et réglé comme du papier à musique, si bien que les citoyens anticipent le cours du temps et la tournure de la conversation, interrompant les visiteurs qui ignorent ce que le futur leur réserve.

Ceux qui cherchent une égalité parfaite et la libération des passions inférieures (et supérieures) y élisent domicile. La population est constituée d'un mélange de toutes les races présentes sur la Grande Roue, mais toutes les créatures sont égales et il n'y a aucun dirigeant. Beaucoup de suppliants habitent la ville ou ses environs immédiats, heureux de travailler aux champs.

La ville a la réputation d'être le berceau des devins et c'est un endroit où les diseuses de bonne aventure gravitent en nombre. Les visiteurs désireux de connaître leur destinée y sont tout aussi nombreux.

La Forteresse de l'Illumination Disciplinée : cette structure est bâtie sur son propre engrenage et ses tours s'élèvent très haut dans le vide de Méchanus. La forteresse fait plus de trois kilomètres de diamètre et certaines de ses tours font deux fois cette taille en hauteur. Des inéluctables font en sorte que nul n'y entre sans autorisation et patrouillent les remparts, gardant un œil vigilant sur les agents d'infiltration fiélons et les formiens colonisateurs.

Des mortels originaires du plan Matériel, et se faisant appeler la Fraternité de l'Ordre, sont les maîtres de la forteresse. Les membres de cette organisation pensent que s'ils peuvent démêler chaque loi du cosmos, alors ils possèderont le pouvoir des dieux. Ils ont pour ce faire bâti cette place forte dans le plan de la Loi ultime.

Une horde de clercs, de fonctionnaires, d'assistants juridiques, de traducteurs, de mathématiciens, de philosophes et de bureaucrates peuplent la Forteresse de l'Illumination Disciplinée. La plupart appartiennent à la Fraternité de l'Ordre, mais il arrive que des visiteurs se voient accorder l'accès aux bibliothèques à des fins d'étude. Ces bibliothèques s'étendent sous les voûtes de centaines de pièces et renferment des ouvrages juridiques en provenance de toute la Grande Roue.

Rencontres à Méchanus

À Méchanus, les rencontres aléatoires dépendent des tables 7–7 et 7–8.

LES ROYAUMES PACIFIQUES D'ARCADIE

Voici Arcadie, terre de perfection, plan où les lois sont faites pour le bien de tous et qui voit naître l'harmonie.

L'Arcadie est couverte de vergers aux arbres parfaitement alignés, de rivières droites, de champs ordonnés et de cités aux lignes géométriques fort agréables. Les montagnes sont exemptes de toute trace d'érosion. Tout en Arcadie œuvre pour le bien de chacun et pour une forme d'existence parfaite. Ici, rien ne vient troubler l'harmonie.

On dit que tout y est aussi parfait que possible, mais pas aussi strictement régenté qu'à Méchanus, ni aussi dévolu à la perfection individuelle qu'à Céleste. Mais ce n'est pas entièrement vrai. En fait, les habitants du plan sont souvent convaincus de leur bon droit et ont du mal à reconnaître leurs propres défauts. Cela contribua en partie à la perte du niveau le plus en bas d'Arcadie, Ménausus, qui passa sous le contrôle spirituel de Méchanus et qui devint l'un des rouages du royaume de la Loi ultime.

Saint Cuthbert de la Masse, dieu de la vengeance, a son domaine en Arcadie.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ARCADIE

L'Arcadie présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie** : chaque niveau d'Arcadie s'étire à travers un paysage infini et bien ordonné.
- **Altération divine** : les dieux mineurs sont capables d'altérer l'Arcadie d'un simple geste de la main, mais le plan affiche la caractéristique d'altération normale pour les autres créatures.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Loi modérée** : les personnages chaotiques subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme.
- **Magie normale.**

LIENS VERS L'ARCADIE

Les portails menant vers d'autres plans sont peu nombreux en Arcadie, mais ce sont des lieux immuables et clairement identifiés. Des treillis en forme d'arches de lierre, de houx et autres végétaux luxuriants et fleuris marquent chaque portail menant vers un autre plan. Certains relient des endroits reculés et courent aussi entre les différentes strates du plan. Les portails séparant les niveaux sont habituellement positionnés entre des socles gravés de runes, hauts de 12 à 15 mètres.

HABITANTS D'ARCADIE

De nombreux mortels originaires du plan Matériel vivent en Arcadie, installés parmi d'autres créatures comme les archons, les aasimars, les dévas, et les milices d'einheriars toujours présentes (cf. *Suppliants d'Arcadie* ci-dessous).

Le plan est également le lieu de résidence d'animaux pacifiques : des renards dorés, des lièvres cuivrés et des moutons à la laine d'argent, ainsi que toutes sortes d'insectes organisés, guêpes, abeilles et fourmis. On y trouve aussi des versions géantes de ceux-ci partout en Arcadie.

Les formiens y ont quelques cités-fourmilières, mais leur mentalité expansionniste est ici réprimée, du moins en apparence. L'harmonie d'Arcadie serait gâchée si les soldats formiens se mettaient en marche.

Suppliants d'Arcadie

Les suppliants d'Arcadie sont appelés les einheriars. Ils ressemblent beaucoup à ce qu'ils étaient auparavant, mais ils paraissent plus robustes et sains. Ils sont tous fanatiquement dévoués au bien-être collectif.

En utilisant leurs facultés de discernement d'alignement de tous ceux qu'ils rencontrent, ils font du maintien de l'ordre dans le plan leur objectif premier. S'ils surprennent une créature qui n'est pas loyale ou bonne, trois choix s'offrent à eux. Les créatures chaotiques bonnes ou neutres bonnes sont tolérées aussi

longtemps qu'elles suivent les règles du plan. On demande à celles qui sont totalement neutres de terminer ce qu'elles ont à faire et de s'en aller. Quant à celles qui portent la moindre trace de Mal, elles sont attaquées sur-le-champ et sans le moindre scrupule.

Les einheriars présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : acide, son.

Résistances : électricité 20, froid 20.

Autres particularités : détection du Bien, détection du Chaos.

Détection du Bien/Chaos (Ext) : les einheriars peuvent user de *détection du Bien* ou de *détection du Chaos* à volonté (comme s'il s'agissait des sorts éponymes lancés par un prêtre de niveau 5).

PROPRIÉTÉS D'ARCADIE

Il n'existe rien d'originaire aux deux niveaux de l'Arcadie qui ne contribue à la perfection et à la paix. Les champs et les forêts sont remplis de graines et de fruits qui poussent sans la moindre menace de maladie ou d'invasion d'insectes. Même les fleurs « sauvages » poussent de façon à créer naturellement le plus harmonieux des arrangements.

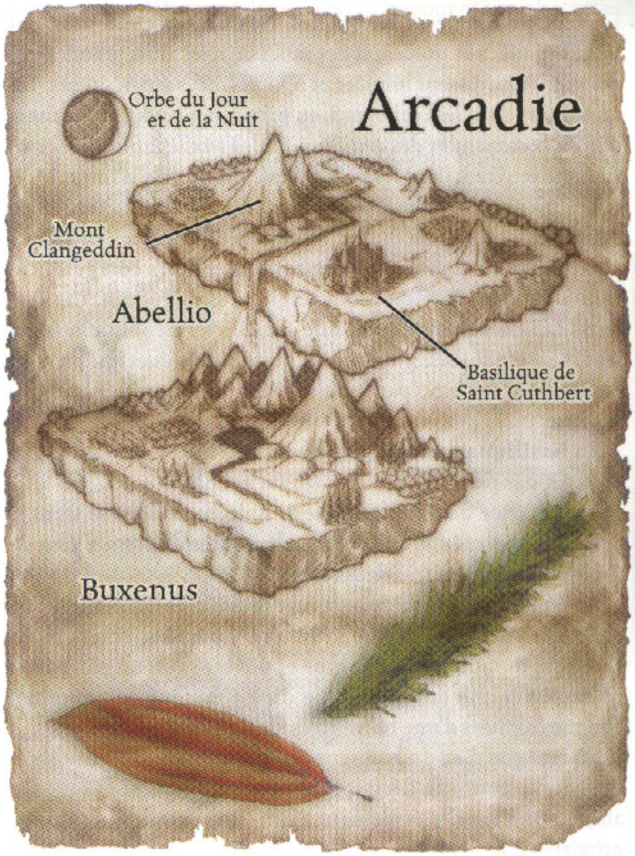
Les arbres sont des spécimens étonnants. Ces grands végétaux poussent dans des forêts nettes et dans des vergers bien alignés. Les troncs ont des teintes cuivrées, dorées, argentées ou gris acier. Les feuilles vont du vert foncé au rouge flamboyant, mais elles ne tombent jamais. Les fruits sont toujours mûrs. En de rares et fantastiques occasions, un fruit cueilli présente des propriétés magiques, qui sont semblables aux effets d'une potion déterminée de manière aléatoire (cf. chapitre 8 du *Guide du Maître*). Ce fruit n'est pas magique tant qu'il n'est pas ramassé.

En Arcadie, la vision est normale. Le jour et la nuit sont déterminés selon l'Orbe du Jour et de la Nuit, au sommet de la plus haute montagne du plan. La moitié de cet orbe irradie de la lumière, tandis que l'autre moitié est sombre. Sa rotation ne comporte pas la moindre erreur, et il baigne de lumière une partie de l'Arcadie pendant qu'une autre est plongée dans une obscurité naturelle. Il n'y a ni aube ni crépuscule, juste le jour et la nuit.

Abellio

La première strate d'Arcadie est pratiquement plate, bien qu'il y ait çà et là quelques montagnes et collines. On trouve partout des forêts, des lacs, des champs et des fleuves. C'est un lieu d'abondance, et tout, y compris les animaux ordinaires, est dédié au bien-être de chacun.

Mandibule : les formiens sont craints à juste titre pour leur propension à se répandre dans tous les plans et tous les mondes. Mais ce n'est pas le cas de la colonie d'Arcadie, ni des myrmarques ni de la reine, qui ne sont guère enclins à attirer l'attention des paranoïaques einheriars. Leur cité-fourmilière s'appelle Mandibule.



Contrairement aux cités formiennes ordinaires, elle est ouverte et dans sa grande majorité située au-dessus du sol. Depuis l'extérieur, la fourmilière ressemble à un mélange de bâtiments à deux ou trois étages, de parcs et de tours. Les individus n'appartenant pas à la race des formiens voient rarement les tunnels cachés sous la surface de la ville, mais les visiteurs sont les bienvenus sur les marchés et dans les tavernes.

La reine mère K'l'tk'thra, également appelée Clarté par les gens n'appartenant pas à son peuple, gouverne Mandibule depuis sa chambre royale située au plus profond des tunnels. Clarté passe ses journées à superviser les affaires de la fourmilière, à pondre et à protéger la Place des Œufs.

Le mont Clangeddin : une montagne parfaitement conique, qui se tient à l'écart de tout massif montagneux, s'élève à au moins dix mille mètres au-dessus des champs situés à ses pieds, son sommet étant couronné de nuages et de tempêtes. Cet édifice fut bâti par le grand héros nain, Clangeddin Barbedargent.

L'intérieur de la montagne est parcouru par de grandes salles, des galeries et des routes creusées selon les techniques naines,

LES ROIS DES TEMPÊTES

Les rois des Tempêtes, en fait constitués de trois rois et d'une reine, sont quatre anciens mortels qui ont pris en charge les attributions de la pluie, du vent, de la foudre et des nuages. Bien qu'ils ne soient pas des dieux, leurs pouvoirs rivalisent avec ceux de demi-dieux. Les rois des Tempêtes contrôlent le temps en Arcadie et ils travaillent par paires selon des plans précis. Ils doivent d'assurer que chaque partie du plan bénéficie d'un compromis parfait de pluie et de soleil.

Les rois des Tempêtes vivent dans des citadelles autour de l'Orbe du Jour et de la Nuit, à égale distance les uns des autres et aux quatre points cardinaux. Chacune de ces forteresses s'élève très haut dans le ciel, jusqu'à ce que les tours les plus élevées se perdent dans l'azur étincelant. Le climat approprié à chaque roi des Tempêtes règne autour de sa citadelle.

souvent pavées de pierres plates. Des lampes coûteuses, des forges chaudes et froides, et des salles de fêtes aussi grandes que des villes fournissent lumière et réjouissances aux visiteurs. Les étrangers y sont les bienvenus, en particulier ceux qui viennent afin de commander des armes spéciales aux légendaires forgerons qui œuvrent dans les plus chaudes parties de la forge.

Les nains qui vivent dans le mont Clangeddin, mortels ou suppliants, passent la moitié de chaque journée à s'entraîner, à faire des manœuvres et à perfectionner leurs compétences militaires afin d'honorer leur seigneur Clangeddin. Les visiteurs qui cherchent à lever une armée viennent quelquefois ici et tentent le dieu avec des récits de justes guerres. Il arrive que celui-ci soit ému par de tels appels et assigne des haches à la cause.

La Basilique de Saint Cuthbert : de hautes murailles gardées par des paladins tout spécialement choisis entourent l'imposant édifice de Saint Cuthbert. Entre ces murs se tient la basilique elle-même, dont le plus haut dôme s'élève à plus de mille cinq cents mètres dans le ciel.

Au cœur de ce bâtiment se trouve le trône de Cuthbert, qu'on appelle le Trône de la Vérité, même s'il y prend rarement place. Il se trouve sous un dais courbe et ouvert soutenu par quatre piliers en forme de serpent. Le dieu a ramené ces colonnes comme trophées d'une brève croisade dans les Neuf Enfers.

En tant que dieu du bon sens et de la sagesse, Saint Cuthbert est connu pour ses décisions politiques, philosophiques et autres. On l'appelle également Saint Cuthbert de la Masse et, où qu'il aille, il ne se sépare jamais de son arme en bronze. Quand les mots ne suffisent pas, celle-ci suffit bien.

Des einheriars et des prêtres, paladins et autres personnes de foi résident dans la basilique aux côtés du dieu, sachant qu'il envoie nombre d'entre eux en mission en son nom. Des quartiers modestes sont prévus pour les suppliants souhaitant entendre la sagesse de Saint Cuthbert.

Buxenus

La seconde strate d'Arcadie ressemble beaucoup à la première, avec ses vallées plaisantes couvertes d'herbe parfaitement coupée, de vergers naturels et de lacs circulaires. Cependant, c'est devenu un lieu de rassemblement où les forces d'Arcadie se regroupent dans le cadre d'une hypothétique attaque idéologique à Méchanus, afin de récupérer la strate perdue de Ménausus. Comment cette « reconquête » se déroulera véritablement, nul n'est en mesure de le dire.

Il y a un peu partout sur le niveau des terrains d'entraînement pour une secte de mortels venant du plan Matériel particulièrement militante, appelée l'Harmonium. Bien qu'ils cherchent à faire le bien, les « camps de rééducation » font plus de mal qu'autre chose – du moins de nombreuses autorités le prétendent-elles.

Dans ces camps, l'Harmonium endoctrine des mortels « empruntés » d'alignement chaotique, dans les principes de la Loi et de l'harmonie, afin d'essayer de changer leur identité spirituelle en une forme plus harmonieuse. Malheureusement, le taux de réussite est faible. Dans le tableau d'ensemble, ces camps pourraient faire basculer Buxenus plus vers la Loi que vers le Bien. Si un tel changement se poursuit, Arcadie pourrait de nouveau perdre une strate au profit de Méchanus.

Ménausus

Le troisième niveau n'existe en fait plus depuis des millénaires. Son essence planaire s'est jointe à celle de Méchanus. Ce cataclysme est attribué à la colonisation intense des formiens et à leur esprit, aussi loyal qu'implacable. Personne ne sait à l'heure actuelle quelle portion de Méchanus est en fait Ménausus, mais on pense qu'une large partie des engrenages formiens furent il y a bien longtemps des cités-fourmilières de Ménausus.

Rencontres en Arcadie

En Arcadie, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–8.

LES SEPT PARADIS ASCENDANTS DE CÉLESTE

C'est le plan de la splendeur, où la bonté ultime est idéalisée, où la Loi, le Bien, la compréhension et la pitié sont incarnés.

La seule et unique montagne sacrée de Céleste s'élève depuis une mer infinie d'eau bénite vers des hauteurs inimaginables. La justice, la bonté, l'ordre, la grâce céleste et la pitié sont de rigueur. Des yeux vigilants gardent les remparts contre le Mal sous toutes ses formes. Toute chose est beauté.

Les Sept Paradis sont la demeure planaire des âmes mortelles emplies de gentillesse et de compassion pour leurs prochains. Mais c'est un paradis que les fiélons des plans inférieurs conquerraient s'ils en avaient l'occasion. Le Mont Céleste est la promesse de l'amélioration et de l'union ultime avec les forces supérieures du Bien et de la Loi pour ceux qui en sont dignes. Les suppliants de tous les horizons accèdent aux niveaux de ce plan, les uns après les autres, montant vers le plus haut point de la Cité Céleste, pour entrer au Paradis Illuminé.

Bahamut, le seigneur des dragons bons, réside à Céleste, tout comme Héronéus, le dieu de la bravoure, Moradin, le seigneur des nains, et Yondalla, la déesse des halfelins.

CARACTÉRISTIQUES DE CÉLESTE

Céleste présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie :** les strates de Céleste sont infinies et superposées, mais chacune d'entre elles n'est qu'une portion de la montagne.
- **Altération divine :** les entités disposant de pouvoirs comparables à ceux de dieux mineurs au moins sont capables d'altérer Céleste. Les créatures ordinaires peuvent l'altérer normalement.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Bien modéré et Loi modérée :** les personnages chaotiques subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme, alors que les personnages chaotiques mauvais sont victimes d'un malus de –4.
- **Magie normale.**

LIENS VERS CÉLESTE

La seule façon d'atteindre le plan est de pénétrer dans son niveau le plus bas, Lunia, également appelé la mer d'Argent. Les visiteurs se retrouvent toujours sur les vagues d'un

océan entourant le Mont Céleste. Très peu de portails qui partent des autres plans mènent vers un autre endroit que la mer d'Argent.

Une série de portails relie les sept strates du Mont Céleste. Celui qui mène au niveau supérieur du plan se situe au point le plus haut de la strate précédente. La façon de se déplacer entre les niveaux est la même que celle visant à gravir le Mont Céleste lui-même.

Mais ce qui fait de cette ascension quelque chose de plus qu'une simple escalade, c'est que chaque strate possède de nombreuses voies permettant d'accéder au niveau supérieur. Seuls ceux qui ont eu une révélation en rapport avec la Loi et la bonté sont à même de découvrir ces voies. Ainsi, celui qui atteint le sommet a réussi toute une série d'épreuves durant lesquelles on l'a lentement débarrassé des idéaux qui ne sont pas en phase avec le plan. Cependant, des rumeurs parlent de raccourcis moins spirituels pour le voyageur qui sait où regarder et à qui parler.

HABITANTS DE CÉLESTE

Céleste abrite de nombreuses créatures du Bien, comme les aasimars, les dévas, les planétars et les solars. De plus, plusieurs groupes d'autochtones bons du plan Matériel se sont installés sur le plateau le plus bas, sur la plage de la mer d'Argent.

Les principaux résidents du plan, les archons, sont à Céleste ce que les diables sont aux Neuf Enfers : les autochtones du plan et les vecteurs de ses idéaux. Il en existe de nombreuses sortes, mais les plus communs sont les archons lumineux, les archons canins et les archons messagers (cf. *Manuel des Monstres*).

BAHAMUT, LE DRAGON DE PLATINE

Bahamut : FP 25 ; dragon de taille C ; DV 53d12+742 ; pv 1 086 ; Init. +4 ; VD 18 m, vol 90 m (médiocre), nage 18 m ; CA 54 (contact 2, pris au dépourvu 54) ; Att. +66/+61/+61/+61 corps à corps (4d8+21/19–20, morsure ; 4d6+10, 2 griffes ; 2d8+10, 2 ailes ; 4d6+10, coup de queue) ; espace occupé/ allonge 4,50 m x 15 m/6 m ; AS souffles, présence terrifiante, sorts, pouvoirs magiques ; Part. odorat, réduction des dégâts 25/+4, immunités, *détection de l'invisibilité*, sens surdéveloppés, *respiration aquatique* ; RM 30 ; Al. LB ; JS Réf. +29, Vig. +43, Vol. +42 ; For 53, Dex 10, Con 39, Int 35, Sag 36, Cha 35.

Compétences et dons : Alchimie +40, Bluff +65, Concentration +72, Connaissance des sorts +68, Connaissances (dragons) +37, Connaissances (histoire) +34, Connaissances (mystères) +34, Connaissances (nature) +34, Connaissances (plans) +34, Connaissances (religion) +34, Déguisement +34, Détection +71, Diplomatie +65, Empathie avec les animaux +40, Évasion +56, Fouille +65, Intimidation +65, Perception auditive +71, Premiers secours +41, Psychologie +69, Renseignements +65, Scrutation +68, Sens de l'orientation +41, Sens de la nature +41 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Combat en aveugle, Expertise du combat, Incantation rapide (*explosion de lumière*), Magie de guerre, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Science du désarmement, Vigilance, Virage sur l'aile Vol stationnaire.

Souffle (Sur) : Bahamut possède trois souffles différents :

Froid : un cône de 24 mètres de long qui inflige 36d10 points de dégâts. Un jet de Réflexes (DD 50) permet de les réduire de moitié.

État gazeux : un brouillard tourbillonnant empli un cône de 24 mètres de long. Les créatures qui y sont prises sont étourdies et adoptent un état gazeux pendant 32 rounds. Un jet de Vigueur (DD 50) permet d'annuler les effets du souffle.

Désintégration : un rayon de lumière bleue est projeté sur une zone de 1,50 mètre de haut, 1,50 mètre de large et 48 mètres de long. Les créatures sont détruites si elles ratent un jet de Vigueur (DD 50). Le rayon perce un trou de 1,50 m x 1,50 m x 50 m dans les objets qui ratent leur jet de sauvegarde et inflige 18d10 points de dégâts s'ils le réussissent.

Quand Bahamut utilise l'un de ses souffles, il doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir en employer un autre, et ce quel que soit le souffle dont il s'est servi.

Présence terrifiante (Ext) : Bahamut terrifie ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir prend automatiquement effet lorsqu'il attaque, charge ou vole. Les créatures situées dans un rayon de 144 mètres sont affectées si elles possèdent moins de 53 DV. Elles résistent à ce pouvoir en réussissant un jet de Volonté (DD 48), ce qui les immunise pour une journée. Celles qui ont moins de 5 DV sont paniquées pendant 4d6 rounds si elles ratent ce jet. Celles qui ont 5 DV ou plus sont secouées pendant 4d6 rounds si elles le ratent. Les dragons bons (et Tiamat, le Dragon Chromatique) ne sont pas affectés par la présence terrifiante de Bahamut.

Sorts : Bahamut est un ensorceleur de niveau 20 et un prêtre de niveau 20 qui a accès aux domaines du Bien et de l'Air. Il gagne également les pouvoirs associés à ces domaines. Sous sa forme naturelle, Bahamut peut lancer des sorts sans prononcer un mot.

Pouvoirs magiques : Bahamut peut utiliser les pouvoirs suivants, trois fois par jour, comme un lanceur de sorts de niveau 20 : *communication avec les animaux, contrôle de l'eau, contrôle des vents, contrôle du climat, création de nourriture et d'eau, détection de pensées, explosion de lumière, feuille morte, nappe de brouillard, prémonition* et *quête*. Il peut également utiliser de *changement de forme* à volonté, comme un ensorceleur de niveau 20. Le DD du jet de sauvegarde de ces pouvoirs magiques est égal à 14 + niveau du sort.

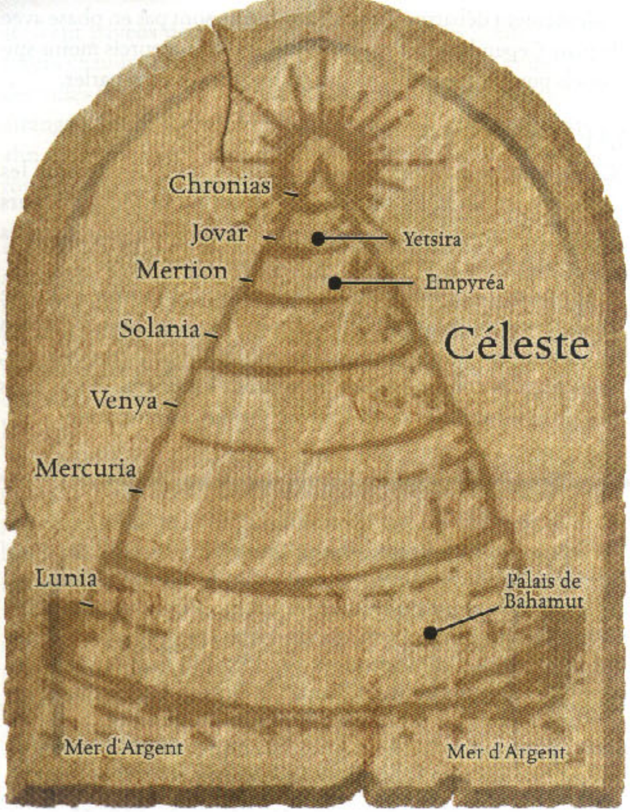
Immunités (Ext) : le Dragon de Platine est immunisé contre l'acide, le froid, l'électricité, le feu, le poison, le sommeil et la paralysie. Seuls les sorts et pouvoirs magiques de 6ᵉ niveau ou plus affectent Bahamut. Un lanceur de sorts trop faible aura alors le sentiment qu'il n'a pas réussi à franchir la résistance à la magie du dragon.

Détection de l'invisibilité (Ext) : Bahamut possède le pouvoir extraordinaire de voir les créatures invisibles. Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *détection de l'invisibilité*, avec une portée de 480 mètres, et est toujours actif.

Sens surdéveloppés (Ext) : Bahamut voit quatre fois mieux qu'un humain dans des conditions de faible luminosité et deux fois mieux dans des conditions de luminosité normales. Il possède également la vision dans le noir, sur 480 mètres.

Respiration aquatique (Ext) : ce pouvoir permet à Bahamut de respirer sous l'eau indéfiniment. Il peut librement utiliser ses souffles, ses sorts et ses pouvoirs quand il est immergé.

Possessions : *Amulette d'antidétection, anneau de protection +5, anneau de résistance +5* (semblable à une *cape de résistance*), *bâton de surpuissance bracelets d'armure +8, cape de déplacement, cube de force, cube des plans, gant de rangement, gemme d'illumination, puits portable, sceptre d'éternelle vigilance* et *sceptre d'oblitération*. Les bonus conférés par ces objets ne sont pas compris dans les caractéristiques données ci-dessus.



Suppliants de Céleste

La majorité des suppliants de Célestes sont des archons lumineux. Plus que tous les suppliants des autres plans, ils sont bénis par la connaissance et le pouvoir. Leur but commun est de gravir les strates du Mont Céleste pour évoluer et adopter une forme plus glorieuse d'archon. Les autres archons traitent les archons lumineux comme des enfants, leur pardonnant leurs erreurs et les guidant sur les voies de la vertu. Les archons lumineux ont l'aspect de boules de lumière brillant comme des torches.

Les suppliants archons lumineux présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : électricité, pétrification.

Résistances : aucune.

Spécial : DV d8, Science de l'initiative

Autres particularités : réduction des dégâts 20/+1, rayons de lumière, pouvoirs magiques, pas d'engagement planaire.

Rayons de lumière (Ext) : un archon lumineux peut attaquer à l'aide de deux rayons de lumière. Il s'agit d'attaques de contact à distance à +2 qui infligent 1d6 points de dégâts et présentent une portée de 9 mètres.

Pouvoirs magiques : *aide, détection du Mal* et *flamme éternelle*, à volonté et lancés comme par un ensorceleur de niveau 3.

Particularités de céleste : aura de menace (DD 11), cercle de protection contre le Mal, téléportation, don des langues, bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Pas d'engagement planaire (Ext) : contrairement à la plupart des suppliants, les archons lumineux peuvent quitter leur plan d'origine.

PROPRIÉTÉS DE CÉLESTE

Depuis le rivage du premier niveau jusqu'aux hauteurs de la septième strate, des voies parcourent les nombreux pics, crêtes, canyons et cols du Mont Céleste. Chaque plan incliné permet de contempler le niveau suivant, qui brille comme le soleil pour ceux qui l'observent. Chaque faille mène finalement, en passant sous de nombreuses chutes d'eau en forme d'arche et ruisseaux, à la mer d'Argent située en contrebas. Même depuis certaines des plus hautes strates, on entend l'écho des vagues s'échouant sur la plage de Lunia, discret et rassurant.

Lunia

La première strate du Mont Céleste est aussi connue sous le nom de Paradis Argenté. Des portails venant d'autres plans aboutissent ici, au bord de la mer d'Argent, un vaste golfe d'eau bénite dont la couleur est semblable à la robe d'un vin sombre. La mer d'Argent est une étendue d'eau douce qui renferme de nombreuses formes de vie aquatiques, depuis les minuscules bancs de poissons argentés jusqu'aux léviathans nageant dans les profondeurs.

Le ciel de Lunia est sombre mais rempli d'étoiles brillantes qui illuminent le rivage de la mer au pied de la montagne. Celui-ci est parsemé de forteresses et de redoutes de pierre blanche, à l'architecture et aux habitants variés, dont beaucoup commercent avec les elfes aquatiques du plan Matériel.

Le château de Mahlhevik : les merveilles de Lunia ont beaucoup de choses à offrir, même pour un magicien chaotique mauvais engagé sur la voie de la bonté. Après avoir eu recours à des faveurs de divers demi-dieux et après avoir fait part de sa sincérité à des archons hauts placés, le mage Mahlhevik construisit en paix son château sur le rivage de la mer d'Argent. Bien qu'il souhaite du fond du cœur faire amende honorable, il lui reste encore bien du chemin à parcourir, et il a conservé nombre des instincts et des idées de sa vie passée.

Mahlhevik accueille les visiteurs et permet aux voyageurs de séjourner dans son château. Certains de ses « vieux amis », tels Sytris, connu autrefois sous le nom du Voleur d'Âmes, et Japhet, qu'on appelait le Suceur de Vie, lui rendent visite de temps en temps. Le simple fait de baigner jusqu'à la taille dans l'eau bénite quand on arrive a de quoi effrayer ses amis, et ils ne viennent donc pas très souvent. On peut se livrer à des échanges intéressants et entendre des histoires intéressantes plus encore dans ce lieu, et ceux qui ne veulent pas avoir à faire directement avec les archons le considèrent comme un bon endroit pour séjourner.

Mercuria

Le deuxième niveau de Céleste est également appelé le Paradis Doré, et on y trouve peu d'air et de grands espoirs. Une lumière dorée y baigne toute chose. Les pentes sont aplanies, les vallées luxuriantes et les rivières rapides. Des plateaux et des cols abritent de petits campements d'archons et d'autres êtres bons.

De grandes tombes et de fantastiques mausolées accordent le repos aux plus nobles des guerriers. Les habitants de Céleste y célèbrent leurs hauts faits durant le Jour du Souvenir.

Le palais de Bahamut : cette merveille scintillante est entièrement bâtie à l'aide du trésor de Bahamut le Dragon de Platine, seigneur des dragons bons et incarnation de la sagesse, de la connaissance, des prophéties et des chants. Les fenêtres sont des gemmes enchâssées d'or et d'argent, ses murs sont incrustés



d'airain et de jade, et le sol est en mithril. Sept grands dragons assistent la divinité parmi les trésors amassés pendant des millénaires, et les ossements de milliers de voleurs malchanceux.

Le palais se déplace entre les quatre premiers niveaux du plan selon la volonté Bahamut, emporté par une colonne de vent. Pour les voyageurs appréciés du dieu, c'est une alternative intéressante pour voyager dans le plan sans emprunter les voies habituelles.

Venya

Les pentes du troisième niveau de Céleste, aussi appelé le Paradis Perlé, sont anciennes, arrondies et parfois couvertes de neige. Les ruisseaux sont chauds et clairs, bien que de la glace se forme sur leurs rives en hiver. Les champs en terrasse et les bois soigneusement entretenus sont monnaie courante.

Le petit lac de Verre : ce lac de montagne glacé est niché au creux d'une vallée en forme de bol, entre trois pics, et alimenté par les eaux d'un glacier bleu situé loin au-dessus. Quand une personne qui a la foi lance en offrande quelque chose de vraiment important et de grande valeur, une lumière jaillit des profondeurs. Quand elle atteint la surface, elle prend la forme d'une prophétie concernant le requérant – ou d'un archon impressionnant qui s'occupe de l'intrus si l'offrande n'est pas sincère.

Les Champs Verts : ici, les cultures ne font jamais défaut, le temps est toujours doux et les récoltes abondantes sont une bénédiction. C'est le royaume de la déesse des halfelins, Yondalla, et cela est synonyme de confort. L'endroit est un mélange de demeures semblables à des terriers, de petits bâtiments rustiques et de champs sans fin. Aucun grand prédateur ne vit sur cette strate ; les taupes, les lapins et les blaireaux y sont nombreux.

Solania

Le Paradis Cristallin, comme on appelle également la quatrième strate, possède un ciel brillant de la couleur de l'argent poli au-dessus de ses pentes paisibles. Des brouillards luminescents et des odeurs revigorantes enveloppent les vallées. Beaucoup de ses pentes sont recouvertes de glaciers énormes et demeurent riches en minerai et en minéraux précieux. Les sommets de Solania abritent des monastères, des cathédrales et d'autres lieux saints. Ces structures sont souvent la destination de pèlerins interplanaires cherchant des réponses à des questions abordant la création, la peine et l'amour.

Érackinor : un vaste domaine nain occupe une grande partie du sous-sol des pentes de Solania. Seuls les nains et les suppliants nains y sont autorisés. Ceux qui y pénètrent et en repartent parlent à voix basse d'ouvrages de pierre et d'artisanat surpassant de loin tout ce qu'un nain peut voir dans le plan Matériel.

Quand Moradin allume les profondes Forges des Âmes, sous les entrailles du Mont Céleste, tout ce que les salles comptent d'occupants se précipitent au bruit du soufflet. Les prêtres du dieu prétendent que Moradin utilise les Forges pour tremper les esprits et les armes de son peuple, mais elles peuvent avoir d'autres usages.

Les armureries d'Érackinor sont sans pareille. Les vétérans et les suppliants nains qui remplissent ses salles rendent le château pratiquement imprenable.

Mertion

Les pentes du cinquième niveau, le Paradis de Platine, sont douces et se terminent en grandes et larges plaines dominées par des citadelles et des dômes. Les citadelles de Mertion sont des lieux de rassemblement pour les paladins, les célestes et toutes les autres créatures de la Loi et du Bien.

Empyréa : la Cité des Âmes Tempérées est située au bord d'un lac de montagne clair et froid. Les nombreuses fontaines de soin et les eaux curatives sont capables de restituer les membres perdus, la parole, la raison et l'énergie vitale elle-même. Ceux qui en ont besoin doivent juste trouver la bonne fontaine. Empyréa est également connue pour ses médecins et ses hôpitaux, et plus d'un pèlerin cherche à pénétrer dans ce site légendaire de santé parfaite.

Illus. de M. Cavotta

Jovar

Le sol du Paradis Scintillant, comme on appelle le sixième niveau de Céleste, est serti de gros rubis et de grenats scintillant de lumière, si beaux qu'un seul regard suffit à vous couper le souffle. Les hôtes des archons se promènent dans ces champs de gemmes, perdus dans la contemplation de la gloire de leur vie passée.

Yetsira, la Cité Céleste : elle est visible de n'importe où sur Jovar, et de certains points sur les strates inférieures. La ville est un ziggourat de sept niveaux. Un énorme escalier part de chacun de ses flancs et relie les terrasses. Les marches sont constituées de gemmes de très grande valeur, qui luisent d'une lumière interne. Les invités des archons montent et descendent ces escaliers, mais la structure est si massive qu'ils ne sont jamais encombrés.

Sur les terrasses inférieures se trouve l'Échiquier des Âmes, un bâtiment de marbre noir parcouru d'arches gracieuses et de dômes incrustés de fils d'or et d'argent. Ici, les puissants archons mesurent la vertu de leurs inférieurs et élèvent les créatures méritantes à des formes supérieures.

L'Arsenal Rayonnant de la quatrième terrasse est un bâtiment long et étroit au plafond voûté et aux nombreuses caves. Les armes magiques et ordinaires y sont stockées afin d'équiper les invités des archons si nécessaire. On dit que les plus importantes d'entre elles, qui sont entreposées dans des caves serties de perles et scellées par des glyphes divins, contiennent l'essence d'archons puissants.

Le pont d'al-Sihal, sur la septième et plus haute terrasse, est un rayon de lumière aveuglante. C'est le portail vers le septième paradis, Chronias, et il est protégé par un solar nommé Xérona, qui repousse tous ceux qui ne sont pas dignes d'y pénétrer.

Chronias

Le septième et dernier niveau de Céleste est également appelé le Paradis Illuminé. Chronias est un mystère et certains disent qu'il s'agit *du* mystère. Les rares créatures qui y parviennent n'en reviennent jamais, et il n'existe donc aucun récit qui décrive son véritable aspect. On raconte que ceux qui y pénètrent voient leur bonté inhérente magnifiée jusqu'à ce que leur essence rejoigne le Mont Céleste. Et s'ils présentent la moindre trace de Mal, leur âme est détruite et leur existence effacée pour toujours du multivers.

Rencontres à Céleste

À Céleste, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–8.

LES PARADIS JUMEAUX DE BYTOPIE

Voici le plan qui se fait face, la demeure des gnomes, les deux faces de la même pièce.

Bytopie est unique parmi les plans extérieurs, car ses deux strates se font face comme les deux couvertures d'un livre fermé. En regardant depuis Dothion, le niveau « supérieur » du plan, on peut voir Shurrock, l'autre strate. De même, ceux qui se trouvent à Shurrock voient les villes et les fermes de Dothion au-dessus de leur tête.

Chaque strate de Bytopie est un monde idéalisé. Dothion est un paysage domestiqué et pastoral, tandis que Shurrock est un monde sauvage et vierge de toute civilisation. La philosophie du plan, l'accomplissement personnel associé à l'interdépendance sociale, baigne ses deux niveaux.

La distance séparant les deux strates est d'environ 1,5 kilomètre et il arrive que des sommets montagneux s'élèvent de chacune d'entre elles, et quelquefois se rencontrent. Se déplacer entre les mondes est donc aisé en volant ou en se escaladant les montagnes.

CARACTÉRISTIQUES DE BYTOPIE

Bytopie présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle objective** : le « bas » existe dans les deux directions opposées des strates qui se font face. La gravité est normale jusqu'à ce que l'on franchisse la frontière invisible séparant les mondes, puis elle s'inverse. Ainsi, ceux qui passent cette frontière peuvent fort bien se retrouver à tomber vers l'autre strate.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération divine** : les dieux mineurs sont capables d'altérer le paysage jumeau de Bytopie, alors que les autres créatures trouvent l'endroit aussi malléable que les autres plans extérieurs.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Bien modéré** : les personnages mauvais subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme.
- **Magie normale.**

LIENS VERS BYTOPIE

Le plan dispose de frontières communes avec l'Élysée et Céleste. Des cavernes portant des motifs brillants et redondants marquent les portails naturels le long de ces frontières. Celles qui sont dotées de cercles concentriques mènent à Céleste et celles pourvues de lignes rayonnantes en Élysée. Enfin, les cavernes renfermant des motifs semblables à des toiles d'araignée conduisent aux Terres Extérieures.

Bytopie est formée de deux strates se faisant face et séparées par un espace ouvert. La distance qui sépare Dothion de Shurrock est moindre dans les régions montagneuses, et il existe des endroits où les sommets franchissent cette « frontière ». Il est possible de grimper au sommet d'une montagne de Shurrock et de « tomber » depuis le haut de la montagne vers Dothion. À certains endroits, les montagnes de chaque strate se rencontrent, et les grimpeurs qui décideraient d'exploiter ce moyen de passer de l'une à l'autre ont besoin de se réorienter puis de redescendre lorsqu'ils atteignent le point d'inversion de la gravité.

Les personnages qui escaladent l'une de ces montagnes et traversent la barrière doivent effectuer un jet de Réflexes (DD 20) afin de ne pas être désorientés et de ne pas tomber. S'ils savent à quel endroit exact la gravité s'inverse et s'ils mettent en œuvre les moyens de prévenir leur chute, ils n'ont aucun besoin d'effectuer ce jet. Les veinards capables de voler ou d'user de lévitation ressentent une légère confusion, mais ils ne sont en aucune autre manière affectés.

Quelques portails relient Shurrock et Dothion, mais ils ont été condamnés ou sont sévèrement gardés du côté de Dothion,

ceci afin de protéger ce dernier des créatures de Shurrock. La majorité des voies de communication entre les deux plans apparaissent donc à la frontière, au-dessus de la tête des habitants.

HABITANTS DE BYTOPIE

Le plan abrite un grand nombre de célestes, parmi lesquels des guardinals et des archons, ainsi que des planétars, des solars et des éladrins.

Beaucoup des créatures qui parcourent Bytopie sont des versions célestes des animaux qu'on trouve dans le plan Matériel. Les créatures axiomatiques (cf. chapitre 9) sont moins courantes, mais on les y rencontre également. En général, les plus amicales vivent sur Dothion, tandis que les créatures plus sauvages et dangereuses résident sur Shurrock.

La principale divinité de Bytopie est Garl Brilledor, le dieu des gnomes. Il dispose d'une communauté entière pour l'assister dans la gestion de ses attributions. Son équipe d'assistants compétents inclut Baervan Ermiterrant, en charge des forêts, Baravar Sombretoge, maître des illusions et de la tromperie, Flandal Peaudacier, patron des forgerons, Gaerdal Maindefer, le général des gnomes, Nébélune, muse des inventions et des découvertes, Segojan Hanteterre, l'homme de la terre, Callarduran Doucemains, émissaire des gnomes des profondeurs, et Urdlen, aussi connu sous le nom de l'avide.

Les cohortes divines de Garl Brilledor ont élu domicile à Bytopie, dans une région de Dothion baptisée les Collines dorées. Cependant, Callarduran rend souvent visite aux gnomes des profondeurs dans le plan Matériel, et Urdlen a des prétentions sur le 399e niveau des Abysses.

La présence du dieu dans ce plan fait que la plupart des suppliants de Bytopie assument la forme d'un gnome, sans considération pour leur race d'antan. Ceux dont l'âme dérive ici par la vertu de leur alignement seul (bon avec un zeste d'éthique loyale) risquent d'être surpris de se retrouver dans la peau d'un suppliant gnome.

Les suppliants gnomes de Bytopie présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : feu, froid.

Résistances : électricité 20, froid 20.

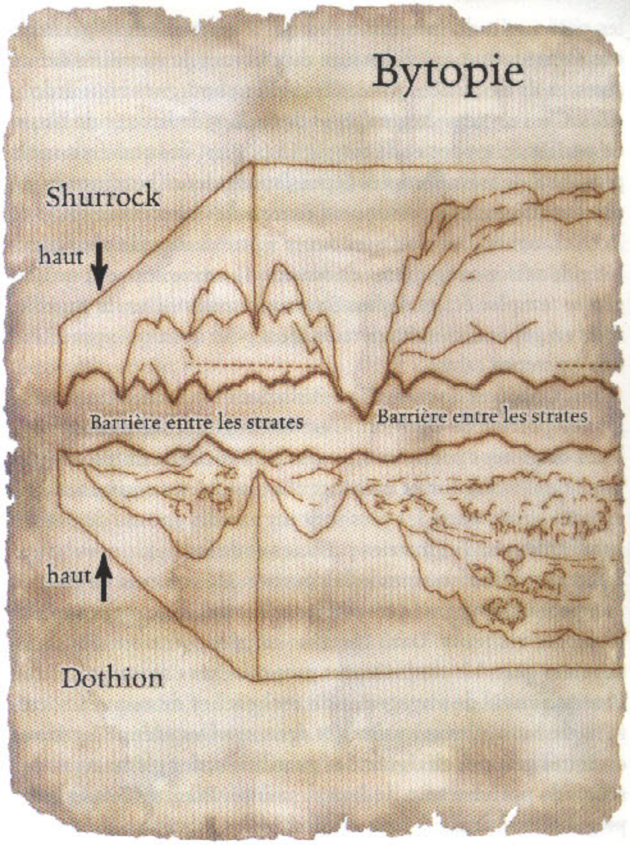
Autres particularités : cercle magique contre le Mal (comme un ensorceleur de niveau 5), à volonté.

Ces suppliants vivent à Bytopie en conservant leurs habitudes de mortels : rechercher l'ordre sans se presser, satisfaire leur curiosité et prendre plaisir à faire leur travail. Il existe un humour prononcé parmi les suppliants de Bytopie, une nature enjouée

OPTION : LES GNOMES DE BYTOPIE

Au sein de la cosmologie de D&D, Garl Brilledor est le dieu des gnomes. Cependant, si vous souhaitez créer un panthéon entier de divinités gnomes qui englobent les vertus (et certains des péchés) de la race des gnomes, vous pouvez exploiter les assistants de Garl Brilledor en qualité de divinités mineures et intermédiaires.

Vous devrez décider quels domaines les autres dieux gnomes offrent à leurs prêtres, leur donner un alignement et leur attribuer des armes de prédilection.



qui disparaît quand on se dirige vers les plaines plus austères de la Loi. Réciproquement, ils maintiennent un sens de la communauté qui s'érode en Élysée et dans les plans plus chaotiques.

PROPRIÉTÉS DE BYTOPIE

Le plan est divisé en deux strates se faisant face. Le plan Astral les borde toutes les deux, bien que le plus habité soit considéré comme le premier. En général, les étrangers et suppliants vivent sur Dothion, et s'aventurent et font de l'exploration sur Shurrock.

La vision y est semblable à celle du plan Matériel. Les deux niveaux de Bytopie connaissent un cycle nocturne et diurne, sachant que la lumière vient de la frontière qui les sépare. La radiance brille pendant la journée, puis disparaît progressivement jusqu'à ce que la frontière soit invisible et que la nuit tombe.

Il n'y a pas de lune, et les étoiles sont les feux de camp et les lumières des villes de la strate du dessus. Il y a donc peu d'étoiles sur la moitié de Dothion et beaucoup dans le ciel de Shurrock, qui est plus sauvage.

Dothion

C'est la plus peuplée des deux strates et le lieu de résidence des gnomes. C'est un endroit où règne des activités pastorales et artisanales. Ses collines sont regroupées autour des pics volcaniques qui s'élancent vers le niveau plus sauvage. Le paysage est un mélange de manoirs fermiers ouverts et paisibles, et de forêts et de bois bien entretenus.

Dothion est un plan très domestiqué, ses suppliant élevant des moutons à la toison argentée et des agneaux mouchetés d'or. Les grands espaces sont de gigantesques champs de blé, d'orge et de maïs. Les résidents ont endigué de nombreux fleuves tranquilles,

les parsemant de moulins à eau qui transforment le grain en excellente farine. Les villes sont dépourvues de murailles défensives, mais des routes pavées les relient en lignes bien ordonnées. C'est un pays de granges et de ruches, de laine et de lait, et de petites échoppes et de forges. La plupart des ateliers sont la propriété de travailleurs indépendants et leurs possesseurs ne prêtent allégeance à personne si ce n'est au « bien commun ».

Le climat de Dothion a tendance à être doux et le plan bénéficie de saisons régulières et douces. Il arrive souvent qu'une grosse tempête éclate depuis Shurrock, semant ainsi la pagaille, mais en général, c'est un paradis idéal pour ceux qui apprécient une existence calme.

Les Collines dorées : Garl Brilledor et sa cour dirigent une grande portion de Dothion. C'est une région constituée de collines dominées par au moins des pics rocheux surélevés, un pour Garl Brilledor et un pour chacun de ses assistants. Les espaces situés entre les pics sont un paradis gnome de petites communautés, d'industries paisibles et de fermes.

Une seule tour ou citadelle couronne le sommet de chaque pic rocheux, abritant la cour et les salles des fêtes où la divinité reçoit les visiteurs. Dans certains cas, ces tours ont été abandonnées quand leurs puissants propriétaires ont été pris d'une brusque envie de voyager et de rechercher de nouveaux trésors, de nouvelles aventures et de nouvelles idées. Certaines divinités gnomes chargent des guardinals, des planétars et des solars de prendre soin de leur demeure. D'autres laissent des pièges plus ordinaires pour confondre les intrus indélicats.

Garl Brilledor a ouvert des mines presque partout dans la région située sous les pics, afin de fournir des garennes aux suppliants et du travail aux forgerons. Loin dans les mines, il existe des vortex menant aux plans élémentaires de la Terre et du Feu, qu'ils exploitent pour creuser et trouver de l'énergie. On trouve donc des Extérieurs et des élémentaires de ces deux plans près des Collines dorées.

Toute la végétation de cette région affiche une douce teinte dorée, qui donne au paysage une radiance discrète. Les animaux célestes, à la fourrure et au plumage dorés, y sont courants.

Shurrock

Il s'agit de la contrepartie sauvage de Dothion. Là où son voisin est ordonné, lui est sauvage. Là où Dothion est calme, il est extrême. C'est un endroit où l'on trouve des paysages et un climat rudes, où les hivers longs et enneigés succèdent à des étés secs et brûlants.

Cette moitié de Bytopie est remplie de matériaux bruts. Des filons d'or et de gemmes courent juste sous la surface, les forêts enchevêtrées sont riches en bois de construction et toutes sortes de gibiers sauvages parcourent le plan. Les carrières et les moulins sont courants, habituellement entourés de communautés. Ces villes sont souvent abritées derrière des murs et protégées, car sur Shurrock vivent les créatures les plus puissantes de Bytopie, comme des versions célestes d'animaux et des créatures magiques.

C'est un pays de défi permanent. Pour ceux qui cherchent à se prouver leur capacité de survie, c'est un paradis on ne peut plus différent de son paisible jumeau. Il arrive parfois qu'une créature corrompue quitte Shurrock et arrive sur Dothion, mais les dangers de cette strate restent de leur côté de la frontière.

Rencontres à Bytopie

À Bytopie, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–8.

LES CHAMPS BÉNIS DE L'ÉLYSÉE

Voici la source du fleuve Océan, le lieu de la bonté ultime, une contrée si plaisante que nul ne souhaite en partir.

L'Élysée est le plan de la Grande Roue le plus intensément aligné sur le Bien. C'est un endroit où le Bien n'est nullement entaché par les problèmes de la Loi ou du Chaos. Ici, faire le bien est plus hautement considéré que tout autre idéal.

Le premier niveau est une explosion de couleurs. Les visiteurs s'émerveillent devant les prés parsemés de fleurs étoilant le vert brillant de leurs teintes éclatantes, les mares d'un bleu aussi sombre que le plumage d'un geai et les nuages argentés dérivant dans un ciel parfait. Le plan lui-même semble vibrer de ses propres vie et intensité. C'est en général un endroit paisible, et la tranquillité a l'air de pénétrer les os et l'âme de ceux qui le traversent.

L'Élysée est constitué de quatre strates reliées entre elles par les myriades d'affluents du fleuve Océan. Le premier niveau est en grande partie semblable au plan Matériel, les pins à l'odeur douce et les arbres fleuris s'élevant sur les rives et s'ouvrant sur des prés et des champs. Le second niveau est plus rude et montagneux, et les rapides et les chutes d'eau sont monnaie courante tout au long des canaux du fleuve. La troisième strate est un grand marais rempli de vie et la quatrième est la mer elle-même et les sources du grand fleuve, parsemées d'îles où les héros goûtent un repos bien mérité pour l'éternité.

La taille de l'Océan va de l'entrelacs de canaux secondaires à un flot puissant qui baigne ses rives et inonde les environs. Le long du fleuve se trouvent des îles, des barres de récifs et des promontoires rocheux, qui sont souvent les demeures des suppliants et autres résidents plus puissants.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉLYSÉE

L'Élysée présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération divine** : l'Élysée est aisément altérable par les dieux. Pour les autres créatures, les sorts et efforts physiques fonctionnent normalement.
- **Pas de caractéristiques élémentaires.**
- **Énergie positive minoritairement dominante** : les personnages situés en Élysée bénéficient du pouvoir de guérison accélérée 2.
- **Bien intense** : les personnages autres que bons subissent un malus de –2 aux jets basés sur la Sagesse, l'Intelligence et le Charisme. Les personnages neutres et mauvais évitent donc l'Élysée, sauf en cas d'extrême urgence.
- **Emprisonnement** : il s'agit d'une caractéristique propre à l'Élysée, même si l'Hadès affiche une caractéristique similaire. Toutes les créatures ne relevant pas du type Extérieur y ressentent une joie et une satisfaction croissantes pendant leur séjour. Les couleurs sont plus brillantes et plus vives que dans le plan

Matériel, les sons plus doux et mélodieux, et la nature d'autrui semble plus plaisante et compréhensive. À la fin de chaque semaine passée dans le plan, toute créature qui n'est pas un Extérieur doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de semaines passées là). En cas d'échec, l'individu est tombé sous le contrôle du plan et devient un suppliant de l'Élysée.

Les voyageurs piégés par la tranquillité et la bonté inhérentes au plan ne sauraient quitter l'endroit de leur propre chef, et n'ont de toute façon aucun désir de le faire. Les souvenirs de leur vie passée s'évanouissent dans le néant et il est nécessaire de lancer un *souhait* ou un *miracle* pour les rendre normaux.

- **Magie normale.**

LIENS VERS L'ÉLYSÉE

L'Élysée borde les plans extérieurs voisins de Bytopie et des Terres des Bêtes. Des portails naturels existent entre ces lieux, et les frontières changeantes entre le plan et ses voisins expliquent que les voyageurs puissent se retrouver dans un autre plan du Bien sans en avoir conscience. Ces portails allant de l'Élysée vers d'autres plans sont souvent des cavernes.

Le plan a quatre niveaux, chacun proposant un type de terrain radicalement différent. Les habitants se déplacent entre les strates par le biais des portails, ou en suivant le cours du fleuve Océan, ce qui est probablement le moyen le plus facile.

Ce dernier prend sa source dans la strate la plus basse de l'Élysée et coule à travers les quatre strates, se jetant depuis le premier niveau, Amoria, jusque dans les Terres des Bêtes. Il y a des rapides à l'endroit où le fleuve franchit la frontière entre les deux plans, mais sans grandes chutes d'eau ou autres dangers. La plupart des activités se déroulant dans le plan se tiennent sur les rives du fleuve.

HABITANTS DE L'ÉLYSÉE

On trouve en Élysée tous les genres d'Extérieurs bons, y compris ceux qui ont des tendances loyales ou chaotiques, et même des autochtones des plans élémentaires, comme les djinns. Bien que l'on puisse y croiser le chemin de tous les types de célestes, les plus nombreux sont les guardinals, ce qui inclut les avorals ailés et les puissants léonals.

On y trouve également un grand nombre de créatures célestes et de demi-célestes. Les premières ont une peau dorée et des yeux argentés, et il semble émaner d'elles pouvoir et noblesse. Contrairement à leurs semblables des Terres des Bêtes voisines, elles ont les mêmes valeurs d'Intelligence que leurs contreparties du plan Matériel, mais elles sont plus empathiques et compréhensives.

L'Élysée est également la résidence des divinités dévouées à la cause du Bien. La plus puissante d'entre elles est Pélor, le dieu du soleil, qui règne depuis une forteresse aux murs couverts d'or, sur le quatrième niveau du plan.

Suppliants de l'Élysée

Ils vénèrent l'une des divinités du plan ou constituent simplement des âmes qui sont naturellement arrivées dans le plan de la bonté et de la paix ultime. Les suppliants ont la même apparence que celle de leur vie mortelle (la bonté n'a que faire de l'aspect extérieur), mais la plupart ont un comportement plus noble et calme.

Ce n'est que lorsque des actes maléfiques souillent l'Élysée que ses habitants prennent les armes, et ils sont à ce moment plus dangereux que la plupart de leurs confrères des autres plans. Contrairement à eux, ils gardent une certaine connaissance de leur passé, qui se manifeste d'habitude par une nostalgie empreinte d'un vague regret. Quelquefois, leurs souvenirs ont une application plus pratique : les suppliants qui avaient des niveaux de personnage avant leur mort en gardent jusqu'à quatre (les personnages multiclassés peuvent choisir les niveaux parmi les classes qu'ils possédaient).

Les suppliants de l'Élysée présentent également les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : électricité, froid.

Résistances : feu 20, froid 20.

Autres particularités : ils conservent jusqu'à quatre niveaux de personnage acquis avant d'entrer dans les rangs des suppliants.

Les voyageurs planaires sont courants sur les rives du fleuve Océan, et les marchands font la navette avec leurs articles, montant et descendant le cours d'eau entre les villes peuplées de suppliants et de demi-célestes.

Les créatures mauvaises et moralement neutres ont tendance à se perdre le long des rives, incapables de supporter la bonté qui imprègne le paysage. Cela fait de ces intrus les cibles privilégiées des éclaireurs avorals. Quand ces derniers font face à des ennemis mauvais déterminés, ils demandent aux plus augustes léonals de se joindre à la bataille. En effet, les êtres mauvais sont systématiquement éliminés de l'Elysée. Les visiteurs neutres sont souvent questionnés de façon très sérieuse par les avorals, qui déterminent leurs intentions, puis les aident ou les expulsent. Ces procédures sont accompagnées d'un gentil (mais long) sermon.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Le grand fleuve Océan et ses affluents dominent la grande majorité du plan et le trafic fluvial est donc ordinaire. Le courant du fleuve est normalement de 5 kilomètres à l'heure et coule depuis la strate la plus profonde, Thalasia, à travers Belierin, Éronia et Amoria.

Les animaux célestes remontent des radeaux et des navires sur le fleuve, tandis que des vaisseaux adaptés à la navigation maritime, tant ordinaires qu'extraordinaires, évoluent dans des eaux plus profondes. À certains endroits, le fleuve s'élargit en de grands lacs ou de grands marécages calmes sans véritable courant, tandis qu'à d'autres, il se sépare et dévale des rapides dangereux, particulièrement sur le second niveau montagneux.

Combat en Élysée

Le plan ne présente aucun bénéfice ou désavantage particulier pour le combat. Le Mal n'est pas toléré et la plupart des autochtones célestes ont le pouvoir de le sentir chez les individus. Les combats ont tendance à durer plus longtemps et à être moins meurtriers en raison de l'énergie positive qui baigne le plan entier.

PROPRIÉTÉS DE L'ÉLYSÉE

La strate supérieure s'appelle Amoria ; elle ressemble davantage au plan Matériel que toutes les autres. En amont de l'Océan, le

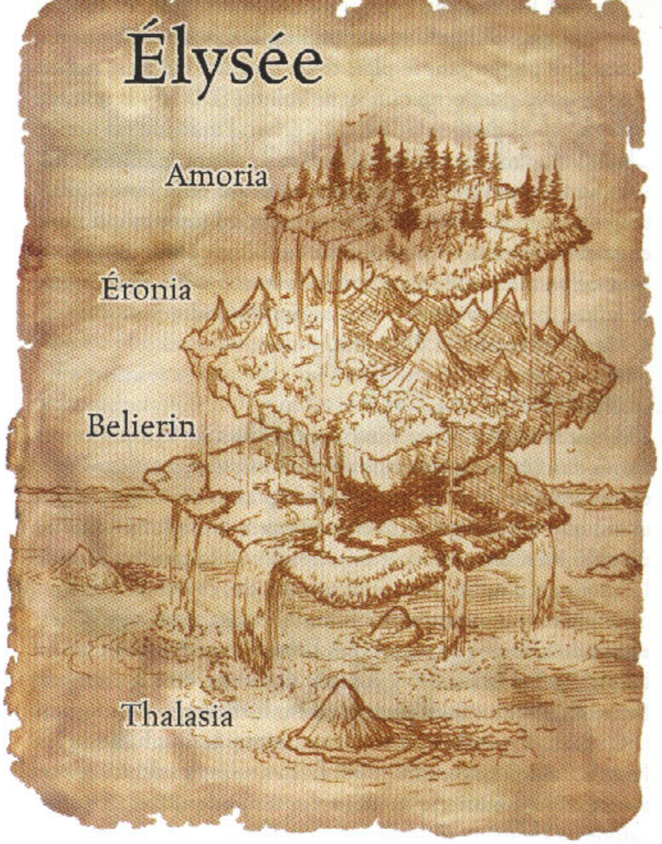
paysage devient plus rude et plus montagneux jusqu'à ce que le voyageur atteigne les cascades d'Éronia, le second niveau. Là, des vallées escarpées bordent la rivière, qui surgit depuis des passages étroits.

Finalement, les montagnes disparaissent et le fleuve s'étale dans un grand marécage rempli d'insectes et de reptiles. On est alors à Belierin. Ensuite, le marécage s'enfonce et le voyageur pénètre dans la quatrième strate du plan, Thalasia, là où se jette l'Océan entre les îles des Bénis.

Même si l'Océan coule entre les niveaux du plan, ce n'est pas un voyage direct. Le grand fleuve se divise en une myriade de cours plus petits, se reforme et se divise de nouveau. De temps en temps, un méandre du fleuve franchit la frontière entre deux strates pour y revenir tout de suite.

Dans la journée, la vision est identique à celle du plan Matériel. Tout comme ce dernier, l'Élysée propose un cycle diurne et nocturne, et il possède un climat similaire, quoique plus doux. Les journées sont chaudes et calmes, les nuits fraîches et confortables.

Celles-ci sont aussi animées de petites lumières. Il n'y a pas seulement une rivière d'étoiles imitant le fleuve Océan, mais des lucioles dansent également entre les arbres et dans les champs, sans oublier les méduses lumineuses qui évoluent sous la surface du fleuve.



Amoria

Amoria est le tout premier niveau de l'Élysée et l'un des endroits les plus hospitaliers des plans extérieurs, si l'on excepte la tendance du plan à convertir les visiteurs en suppliants permanents. De petites villes s'égrainent le long de l'Océan et des îles couvertes de collines s'élèvent du fleuve même. Les voyages en bateau sont courants et la majorité de la population vit ici.

Amoria est un endroit relativement tranquille, mais c'est aussi un lieu où les autochtones ont de nombreuses occasions d'aider autrui et de faire preuve de gentillesse. Il y a encore du malheur en Elysée, mais on dirait qu'il n'existe que pour faire la démonstration du pouvoir collectif du Bien. Les calamités, comme les incendies de villages ou la capture de bateaux, mettent à l'épreuve et permettent d'identifier ceux qui sont originaires d'autres plans. Les voyageurs venant sur Amoria sont assaillis par de menues missions, mais quand ils les accomplissent, ils se trouvent de puissants alliés.

Amoria a des saisons, mais elles sont si peu tranchées que les visiteurs du plan Matériel ont beaucoup de mal à les distinguer. L'endroit n'est ni trop chaud en été ni trop froid en hiver, et la pluie est presque toujours suivie d'un arc-en-ciel. Les guardinals réprimandent souvent les druides de la race des géants des tempêtes et autres créatures capables de contrôler le temps, notamment au sujet des orages soudains qu'ils provoquent, même quand ceux-ci ont une bonne raison de le faire.

Les souverains des guardinals vivent également sur Amoria. Ces individus sont aussi puissants que les archiducs des Neuf Enfers et que les princes démons des Abysses. Le plus important est le prince Talisid, le plus sage et le plus fort des léonals. Ses lieutenants sont connus sous le nom des Cinq Compagnons : le duc lupin Lucan, la duchesse ursine Callisto, le duc ailé Fils du Vent, le seigneur équin Hwyn, et le seigneur aux andouillers Rhanok. Ils coordonnent les actions des guardinals, les envoyant en mission contre le Mal et frappant parfois dans les plans inférieurs afin de libérer ceux qui ont été capturés par les forces du Mal.

Éronia

Éronia est une terre couverte de collines escarpées, de montagnes abruptes et de vallées de granit blanc qui détournent encore et encore le fleuve. Des collines accidentées serpentent aux pieds des hautes montagnes, des plateaux et des mesas. Les communautés ont tendance à se regrouper sur les plateaux ou dans de petites villes coincées entre le fleuve et les montagnes.

Le climat d'Éronia est féroce. Les grosses tempêtes de vent et les chutes de neige accompagnées d'éclairs sont courantes. Les étés sont plus chauds et les hivers plus rudes que dans le plan Matériel. Éronia est destinée aux âmes bonnes qui cherchent de nouveaux défis dans la vie après la mort.

Les habitants de cette strate vivent selon le bon vouloir des montagnes elles-mêmes. Il arrive souvent que des pans entiers de grandes collines glissent dans le fleuve, obstruant son cours à certains endroits ou l'obligeant à emprunter une autre voie. Il règne une tranquillité acharnée sur Éronia, ses montagnes étant perdues dans des nuages lumineux et constituant un défi pour tout alpiniste. Le vent souffle et tourbillonne avec force et même les avorals ailés ont des difficultés à voler. Toutes les créatures pouvant se déplacer de cette manière voient leur manœuvrabilité descendre d'une catégorie (d'excellente à bonne, de bonne à moyenne, de moyenne à médiocre, et de médiocre à déplorable). Une manœuvrabilité déplorable ne change pas.

Belierin

Belierin est une terre de marais brumeux et de marécages perdus dans le brouillard, le contraire de ce que l'on pourrait attendre d'un plan de la bonté incarnée. Le fleuve n'y est qu'un entrelacs de ruisseaux lents coulant à travers une multitude de canaux, parsemés de bancs de sable à demi immergés et de mangroves enchevêtrées.

Toutefois, la nature positive de l'Élysée transparaît dans cet endroit désolé. Le brouillard semble diffuser une certaine clarté par chacune de ses vrilles vaporeuses, nimbant les torches et les lanternes d'un halo lumineux.

Les quelques communautés qui existent sur Belierin sont bâties sur des monticules rocheux émergeant juste au-dessus du marécage. Ces petites villes sont généralement construites autour d'un phare ressemblant à une cathédrale, dont le faisceau perce le brouillard légèrement lumineux et amène les voyageurs sains et saufs à bon port.

Belierin est la prison de quelque créatures meurtrière. On raconte que le prisonnier de Belierin est un puissant monstre du même acabit que la tarasque ou qu'une autre créature de légende. D'autres prétendent qu'il s'agit d'un puissant archiduc des plans inférieurs, un prince élémentaire destitué ou même une divinité blessée. Le fait est qu'on aperçoit parfois des créatures mauvaises en maraude, et les guardinals originaires du plan passent leur temps à de repousser les attaques menées contre cette strate.

La vraie nature du prisonnier de Belierin dépend de votre cosmologie et de votre campagne. Le niveau constitue en vérité une prison dangereuse et c'est réellement une région qu'il est périlleux de traverser.

Thalasia

Cette strate est la source du fleuve Océan, qui traverse les différents niveaux du plan, évite les arbres colorés des Terres des Bêtes et plonge en Arborée. Thalasia est parsemée d'îles et de petites communautés.

Ces îles sont appelées les îles des Saints Défunts, les îles des Bénis, les collines d'Avalon, les îles au-delà du Monde et les îles Héroïques. C'est là que réside la crème des suppliants d'alignement bon, conservant une partie de leurs connaissances et peut-être certains pouvoirs de leur vie passée. Les rois héros attendent le jour où leurs nations auront de nouveau besoin d'eux, et les érudits religieux recherchent de grands mystères dans des bibliothèques gigantesques.

Souvent, ces grands suppliants firent le voyage jusqu'à Thalasia alors que leur dernière heure approchait, en raison de leur âge avancé ou de blessures reçues au cours de quelque noble bataille. L'Élysée les a lentement convertis en suppliants puissants et ils ont à peine ressenti l'emprise de la mort. Sur Thalasia, ils conservent leurs pouvoirs et leurs souvenirs, mais sont en paix avec eux-mêmes et les autres, et c'est la récompense ultime du Bien.

Le but de Thalasia est d'offrir une récompense juste et équitable. Ce peut aussi être de produire des recrues pour les guardinals, de créer des gardiens pour ce qui est enfermé sur Belierin, ou de rassembler une armée du Bien pour une éventuelle bataille finale contre les forces du Mal.

La Forteresse du Soleil : portant autrefois le nom de Bénédiction de la Lumière, cette place forte constitue le domaine du dieu Pélor, connu comme le Père du Soleil et l'Étincelant. Ce dieu supérieur est le maitre du soleil, de la lumière, de la force et de la guérison. Son royaume, qui fut jadis un vaste manoir entouré de vergers, de vignes et de fermes sur des kilomètres, est désormais une citadelle recouverte d'or formant un phare au sommet de Krigala, la plus grande île de la strate.

La Forteresse du Soleil domine la région sur environ cent cinquante kilomètres à la ronde et est clairement visible depuis les rives du fleuve Océan. Jour et nuit, elle brille comme un phare et offre une lumière semblable à celle du jour sur cette même distance. Les créatures sont affectées comme si elles étaient frappées par la lumière du jour dans le domaine de Pélor, où qu'elles se cachent.

Le dieu siège dans une grande salle d'audience de la plus haute tour, où il tient des conseils avec des guardinals, des planétars et des solars, donnant ses instructions pour lutter contre les forces du Mal.

Parce qu'il est l'un des dieux les plus puissants de la Grande Roue, Pélor a un contrôle plus grand sur la nature altérable de l'Élysée. Partout où sa lumière dorée se répand, il y a la caractéristique de gravité faible. Dans le même périmètre, la caractéristique de magie renforcée tire la quintessence des sorts (comme le don du même nom) du domaine du Soleil et du registre de la lumière. La caractéristique de magie affaiblie affecte toutes les illusions des branches de chimère, de mirage et d'hallucination. Pélor a le pouvoir de modifier davantage la caractéristique de magie s'il le désire.

Rencontres en Elysée

En Élysée, les rencontres aléatoires dépendent des tables 7–8 et 7–9.

LES ÉTENDUES SAUVAGES DES TERRES DES BÊTES

Voici le domaine de la sauvagerie naturelle et de l'abondance, le plan de la forêt éternelle, où se rendent les plus loyaux des compagnons animaux quand ils meurent.

Les Étendues Sauvages des Terres des Bêtes constituent un plan où la nature est parfaitement libre. C'est l'endroit où la forêt exprime sa diversité, depuis la mangrove encombrée de mousse jusqu'aux pins montagneux chargés de neige et aux hectares de séquoias si denses que la lumière ne saurait franchir leur feuillage. Les chênes, les bouleaux, les épicéas, les sapins et les érables sont légion, et les explorateurs visitant les recoins les plus reculés du plan trouvent de grandes forêts de champignons géants. On y trouve également de vastes déserts, totalement incultes. Des cactus, des aloès et autres végétaux du désert prospèrent dans les régions arides des Terres des Bêtes.

L'air est idéal pour tout ce qui pousse. Il est humide et chaud dans les marais, frais sous les séquoias, légèrement venteux parmi les hêtres, et chaud et sec dans les régions plus ouvertes.

Les Terres des Bêtes sont formées de trois strates, chacune dédiée à une partie de la journée. Celle du dessus est une contrée où le jour dure éternellement. Le crépuscule règne sur celle du milieu et la troisième est le domaine de la nuit, qu'illumine tout juste un pâle clair de lune.

L'aspect le plus important de ce plan est qu'il accorde ses faveurs à toutes les espèces animales. À l'instar de l'Arcadie, on y trouve de vastes populations d'animaux et de créatures magiques, mais les villes, les cités et les forteresses traditionnelles sont peu

nombreuses et très espacées les unes des autres. Ceux qui choisissent de vivre ici le font en accord avec les arbres.

CARACTÉRISTIQUES DES TERRES DES BÊTES

Les Terres des Bêtes présentent les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie** : la partie des Terres des Bêtes connue de la plupart des visiteurs est relativement petite, mais il existe de vastes domaines au-delà et des divinités inconnues restent à découvrir.
- **Altération divine** : les dieux sont capables d'altérer les caractéristiques du plan d'une simple pensée, mais les créatures mortelles peuvent utiliser sorts et efforts physiques pour affecter le plan.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Bien modéré** : les personnages mauvais subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme.
- **Magie normale.**

LIENS VERS LES TERRES DES BÊTES

Les Terres des Bêtes disposent d'une frontière commune avec Arborée et l'Elysée. Les portails naturels entre ces plans extérieurs sont monnaie courante, et les frontières changeantes peuvent transporter les voyageurs d'un plan à l'autre en un clin d'œil. Ces portails naturels ont souvent l'aspect d'arbres creux. Entrer dans le tronc pourri d'un chêne frappé par la foudre peut vous emmener en Arborée, et plonger dans celui d'un séquoia abattu vous faire atterrir en Elysée.

Les portails reliant les niveaux du plan sont intangibles et capricieux, et beaucoup d'entre eux ont tendance à ne fonctionner que dans un sens. En passant entre deux arbres ou en plongeant sous une branche, la lumière passe du jour au crépuscule (de Krigala à Brux) ou du crépuscule à la nuit (de Brux à Karasuthra). Il y en a souvent et un promeneur peut retrouver son chemin vers le premier niveau assez facilement.

L'Océan coule dans les Terres des Bêtes, allant de l'Élysée vers Arborée. Le cours du fleuve est droit et ne change pas au travers du plan, mais la frontière séparant les deux plans est une barrière de rapides bouillonnants. Les voyageurs ont tout intérêt à ne pas s'y risquer, même avec de robustes embarcations.

HABITANTS DES TERRES DES BÊTES

Une grande diversité de créatures vit ici. Les plus nombreuses sont les Extérieurs, souvent des versions célestes de créatures sauvages que l'on trouve dans le plan Matériel. Ces animaux, monstres primitifs, vermines et créatures magiques occupent toutes les niches environnementales du plan. Il arrive qu'une aberration non mauvaise désire s'y installer, mais peu de créatures intelligentes, à l'exception des créatures magiques comme les licornes, restent dans les contrées sauvages très longtemps.

Certains sages prétendent que les esprits des créatures sauvages dérivent vers ce plan après la mort, où ils sont réincarnés en version céleste de leur espèce. La véracité de ces dires dépend de votre cosmologie, mais cela expliquerait pourquoi il existe un si grand nombre d'animaux sauvages célestes dans les Terres des Bêtes.

Ces créatures, en plus des autres caractéristiques conférées par l'archétype du céleste, voient leur valeur d'Intelligence passer à 3 et parlent le céleste. Cette augmentation de caractéristique influe peu sur leurs instincts naturels et la danse mortelle entre la proie et le prédateur continue même dans cette arène extraplanaire. Cette Intelligence accrue permet à la proie d'essayer d'échapper au danger, tout comme elle permet une communication plus efficace entre les membres d'une meute de prédateurs.

Les célestes sont courants dans le plan, plus particulièrement les éladrins, mais aussi les planétars et les solars. Parfois, on y rencontre aussi des lilendes. On y trouve également de nombreuses créatures légendaires, des versions améliorées de ces puissants animaux. Les lycanthropes d'alignement bon (et leur esprit de suppliant après leur mort) éprouvent souvent de grandes joies en compagnie de leurs parents animaux, mais ils perdent leurs pouvoirs de lycanthropes une fois dans le plan.

Il y a beaucoup de voyageurs planaires sur Krigala, Brux et Karasuthra, en grande partie parce qu'il existe énormément de portails entre les strates et que leur accès est aisé. Certains sont des voyageurs de passage dans leur périple entre l'Elysée et Arborée, d'autres sont des sages et des acolytes cherchant des connaissances que l'on ne peut trouver que dans les bois les plus sombres. D'autres enfin sont des chasseurs d'autres plans traquant les créatures de l'endroit, qui sont souvent dépassés par les monstres sauvages et qui doivent opter pour une retraite précipitée.

Les Terres des Bêtes ne sont pas très fréquentées par les divinités, même si elles sont pourvues de la caractéristique d'altération divine. Les dieux susceptibles de s'y établir partagent un amour des animaux ou de la nature, et leur domaine ne serait pas en harmonie avec les forêts environnantes. Deux divinités répondant à ces critères sont Ehlonna, la déesse des forêts, et Skerrit, la divinité des centaures. Ils ont tous deux leur domaine personnel sur Krigala, le niveau supérieur.

Suppliants des Terres des Bêtes

Comme peu de divinités s'installent dans ce plan, les âmes des mortels qui y arrivent le font en tout premier lieu grâce à leur philosophie : le Bien et un soupçon de liberté par rapport à l'ordre établi. Ils vivent habituellement en petites communautés aux pieds des grands arbres, menant une existence simple en harmonie avec les autres créatures du plan.

Ces suppliants adoptent des traits bestiaux peu après leur arrivée. Leurs cheveux poussent jusqu'à devenir une fourrure soyeuse, de petites cornes émergent de leur front et ils développent des yeux de chat ou des oreilles de renard. Au fil des siècles, ils deviennent des animaux ou créatures célestes.

Les suppliants des Terres des Bêtes présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : électricité, poison.

Résistances : feu 20, froid 20.

Autres particularités : guérison accélérée 2.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Ce plan ne présente pas davantage de pénalités de déplacement que dans les forêts du plan Matériel. Les créatures capables de grimper ou de se déplacer entre les branches peuvent traverser le plan de bout en bout sans toucher le sol. Les Terres des Bêtes

n'offrent ni avantage ni pénalité en ce qui concerne les combats, mais camouflage et abris y sont bien plus aisée.

PROPRIÉTÉS DES TERRES DES BÊTES

Les Terres des Bêtes sont divisées en trois strates : une terre où règne le jour du nom de Krigala, une contrée plongée dans le crépuscule appelée Brux et un lieu éclairé par la lune peuplé de lucioles et d'étoiles baladeuses connu sous le nom de Karasuthra.

Krigala

C'est le premier niveau du plan et il est partagé en deux par le fleuve Océan. Celui-ci coule à travers la strate en un rapide torrent, flanqué de forêts verdoyantes qui couvrent souvent le lit de leurs branches entremêlées. De petits canaux partent sur les côtés et il existe de nombreux bayous et lacs formés aux endroits où le fleuve modifie son cours.

Krigala est le domaine de l'après-midi qui n'en finit jamais. Un chaud soleil baigne la terre de sa lumière perpétuelle. Il y fait juste assez chaud pour que la vie végétale s'y épanouisse et la température demeure agréable, sauf quand elle est manipulée par le biais de sorts ou de quelque volonté divine.

Le temps s'écoule normalement mais n'est pas mesuré par la course du soleil. À la place, une pluie fine, accompagnée de brises douces, tombe une fois par jour. Plus rarement, il peut y avoir des tempêtes qui poussent beaucoup des créatures de la strate à se mettre à l'abri.

Le dieu des centaures Skerrit vit ici en compagnie de ses suppliants les plus proches. C'est un dieu mineur, mais il est grandement vénéré par les centaures. Son domaine n'a que peu de différences avec les bois environnants et les demeures de ses suppliants sont souvent de petites huttes et des abris de fortune. Quand une fête est organisée (ce qui arrive souvent quand on est un centaure), les centaures sortent de grandes tables au milieu de la forêt, faisant confiance à la nature bienveillante de Krigala et au pouvoir de Skerrit pour éviter tout débordement.

Les suppliants du dieu adoptent une forme de centaure, mais sont en tout point semblables aux autres suppliants des Terres des Bêtes. Ils attaquent comme le feraient des membres de cette espèce (deux coups de sabots affublés d'un bonus à l'attaque de +3 et infligeant 1d6+2 points de dégâts). Dans les cas extrêmes, Skerrit est capable de les armer, mais de tels événements sont particulièrement rares.

La plupart des créatures rencontrées sur Krigala auraient un cycle de vie diurne si elles vivaient dans le plan Matériel. Elles possèdent une compréhension innée de la façon dont fonctionnent les portails entre les strates, et elles instinctivement les éviter savent quand elles le désirent.



Le Bosquet des Licornes : au plus profond des Terres des Bêtes se trouve le royaume d'Ehlonna, déesse des bois et des forêts. Ce bosquet est situé aux pieds d'un groupe de séquoias qui forment une cathédrale naturelle pour ceux qui se tiennent sous le feuillage. Les branches les plus basses de ces grands arbres rouges sont à des dizaines de mètres au-dessus du sol, ce qui fait que les créatures ailées peuvent se déplacer sans encombre à travers la cathédrale d'Ehlonna.

Ceux qui résident dans les limites du domaine de la déesse vivent en paix avec les arbres et les animaux, sans compter que les créatures sauvages les laissent également tranquilles. Les créatures pensantes de ce plan extérieur vénèrent Ehlonna, qui est donc généralement au courant d'événements se déroulant loin de son royaume.

Comme son nom l'indique, le bosquet attire des groupes de licornes. Il s'agit de licornes dotées de l'archétype de céleste, ou encore de demi-célestes/demi-licornes (décrites dans le *Manuel des Monstres*). De plus, on y trouve des troupeaux de

EHLONNA, DÉESSE DES BOIS

Dans son domaine, Ehlonna a l'aspect d'une femme aux cheveux sombres ou d'une jeune elfe aux tresses blondes. Un planétar du nom de Novalie est en permanence à ses côtés. Bien qu'il parle rarement, tous les suppliants d'Ehlonna sont d'accord pour dire que son cœur est pur et son âme sans tache.

Certains suppliants exceptionnels servant la déesse deviennent lentement des licornes célestes. Les suppliants plus communs sont des habitants typiques des Terres des Bêtes, même s'ils affichent des traits rappelant les licornes et autres équidés.

Ehlonna présente des différences philosophiques profondes avec Obad-Haï, le dieu de la nature des Terres Extérieures, et on les considère comme des rivaux. Si la première croit en une nature bénéfique, paisible et généreuse, lui célèbre un aspect de la nature plus sauvage et dur, empli de crocs et de griffes. Les personnages ayant des liens avec l'une des divinités feraient bien de se méfier s'ils se rendent dans le repaire de l'autre.

bariaurs au service d'Ehlonna. Le bosquet n'est pas situé très loin du domaine de Skerrit, et l'on croise le chemin de suppliants centaures chez Ehlonna comme on voit des demi-célestes/demi-licornes chez Skerrit.

Ehlonna a tiré parti de la caractéristique d'altération divine du plan pour conférer à son royaume celle de magie renforcée. Tous les sorts que les rôdeurs lancent dans le Bosquet des Licornes sont étendus (comme avec le don d'Extension de durée). En outre, les sorts créant de l'eau ou de la nourriture sont bonifiés (comme s'ils bénéficiaient du don de Quintessence des sorts). Si nécessaire, la déesse peut effectuer d'autre changements dans les caractéristiques de son royaume.

Brux

Il règne sur le second niveau des Terres des Bêtes un éternel crépuscule. Le soleil est une boule rouge à l'horizon, qui projette de longues ombres rougeâtres à travers la forêt. Quand on voit au-dessus des arbres, une lune argentée est suspendue au bas de l'horizon opposé. Le temps s'y écoule normalement, mais les nouveaux venus ont la curieuse sensation que le monde est arrêté entre chien et loup.

Brux est légèrement plus frais que Krigala et les brumes et brouillards tourbillonnent entre les arbres. La vie animale présente sur la strate est active au lever et au coucher du soleil, dormant pendant les heures chaudes du jour et cherchant de la nourriture lorsque le soleil descend à l'horizon.

Les voyageurs qui se retrouveraient là par accident peuvent retrouver leur chemin vers Krigala en suivant les criques et les rivières. Beaucoup d'entre elles mènent en fin de compte à l'Océan, les autres conduisant à des marécages.

Karasuthra

Le plus bas niveau revêt un éternel manteau nocturne. Une lune d'argent, aux phases changeant très lentement, est accrochée dans le ciel, entourée d'étoiles dérivant paresseusement. Seuls quelques rayons de clair de lune franchissent la cime des arbres et forment des traits d'argent touchant le sol de la forêt.

Karasuthra est le domaine des créatures nocturnes les plus dangereuses, des chasseurs inlassables dans la poursuite de leur proie. Les chasseurs du plan Matériel voyagent quelquefois jusqu'ici pour les plus périlleux des trophées. Certains survivent même pour s'y frotter une seconde fois.

Si vous créez une cosmologie dans laquelle le plan de l'Ombre est mitoyen ou coexistant avec les Terres des Bêtes, l'obscurité de Karasuthra rend les choses bien commodes. Dans ce genre de cosmologie, on pourrait y rencontrer des bêtes crépusculaires, des écalypses et des banians ténébraux, tout comme des versions d'ombre d'animaux et de monstres primitifs (créés en utilisant l'archétype des créatures d'ombre). Les créatures mauvaises ne seraient guère à l'aise dans ce plan et inlassablement chassées par les nombreuses créatures célestes capables de les sentir. Cependant, des criminels désespérés pourraient utiliser Karasuthra comme planque, histoire de fuir des créatures plus corrompues encore de leur plan d'origine.

Rencontres dans les Terres des Bêtes

Dans les Terres des Bêtes, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–9.

LES CLAIRIÈRES OLYMPIENNES D'ARBORÉE

Bienvenue dans le plan de la passion et de la paix, où la nature abonde dans toute sa gloire. Bienvenue dans le domaine des seigneurs elfes.

Les Clairières Olympiennes d'Arborée constituent un fol assemblage de climats et d'environnements, qui tous s'épanouissent. Arborée renferme de grands bois d'érables, de bouleaux et de chênes géants. Ces grands arbres à feuilles caduques s'élèvent très haut dans le ciel, laissant le sol de la forêt exempt de sous-bois et de broussailles. Sous le feuillage, c'est un défilé de mousse et de fougères. Mais le paysage se retire parfois quand apparaissent des clairières ouvertes remplies de fleurs sauvages, des champs de blé et d'orge, et des rangées nettes d'arbres fruitiers qu'aucune main humaine n'a jamais touchés. Il y a ici des arbres qui n'ont jamais vu la hache d'un bûcheron, des champs riches en grain et des vergers chargés de fruits.

L'air même d'Arborée semble être en proie à l'excitation permanente. Des bourrasques soudaines viennent de nulle part, secouant violemment les rangées d'arbres. Elles s'arrêtent en quelques minutes et laissent derrière elles des arcs de lumière chaude et ensoleillée passant à travers la cime des arbres. On dirait qu'il y a toujours de la musique à quelque distance de l'endroit où l'on se trouve. Les elfes et les fées jouent parfois ensemble, mais c'est aussi souvent le bruit du vent dans les branches des grands arbres.

Arborée est un endroit où les arbres sont fleuris et portent des fruits en même temps. On y trouve de hautes terres couvertes de neige, mais même celle-ci brille sous un ciel bleu cristallin. Le plan est presque renversant de beauté et le paysage est à la fois sauvage et magnifiques.

Seul le premier niveau d'Arborée porte la grande forêt d'où le plan tire son nom. La deuxième strate est un océan infini et la troisième un désert sans fin de poussière blanche. Tous trois sont des contrées où règnent un climat changeant, des attaques soudaines et d'intenses passions. C'est le plan de la joie et du chagrin.

CARACTÉRISTIQUES D'ARBORÉE

Arborée présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Temps normal.**
- **Taille infinie** : la région d'Arborée la mieux connue des visiteurs du plan Matériel est celle de la Cour Elfique, mais il existe peut-être des royaumes au-delà, contrôlés par des divinités inconnues.
- **Altération divine** : les dieux sont capables d'altérer les caractéristiques du plan et de modifier le paysage. Les créatures mortelles doivent user de sorts et d'efforts physiques pour affecter leur environnement.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Bien modéré et Chaos modéré** : les personnages mauvais ou loyaux subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme, alors que les personnages loyaux mauvais sont victimes d'un malus de –4.
- **Magie normale.**

LIENS VERS ARBORÉE

Le plan dispose de frontières avec les Terres des Bêtes et Ysgard. Les portails naturels entre ces contrées sont monnaie courante, comme le sont les frontières mouvantes qui mènent automatiquement les voyageurs d'un plan à son voisin.

HABITANTS D'ARBORÉE

Les célestes sont courants en Arborée, en particulier les éladrins, les protecteurs du plan adoptant l'apparence d'elfes. Les plus connus et les plus répandus sont les ghaeles, qui passent le plus clair de leur temps à chasser. En plus des ghaeles, les firres, gardiens de la beauté et des arts, sont également nombreux. Ils ressemblent aux elfes, mais affichent une attitude plus noble que les elfes du plan Matériel. Leur port royal ne les empêche pas d'être féroces au combat. Les créatures mauvaises présentes en Arborée tremblent à la simple pensée de croiser le chemin d'un groupe de chasseurs éladrins.

Beaucoup de lilendes habitent également en Arborée, profitant des émotions qui parcourent le plan.

C'est également la demeure d'un grand nombre de versions célestes ou anarchiques de créatures que l'on rencontre dans le plan Matériel. Les créatures célestes on tendance à laisser les voyageurs tranquilles, à moins d'être ennuyées, auquel cas elles combattent avec férocité. Les créatures anarchiques sont aussi imprévisibles et instables que leur nom le suggère.

Suppliants d'Arborée

Le plan possède deux sortes de suppliants communs. Les premiers sont les esprits des elfes décédés, dont les âmes se sont rendues en Arborée pour y recevoir leur ultime récompense. Certains sont absorbés par le plan, d'autres sont transformés en créatures célestes ou anarchiques, et d'autres enfin servent le royaume elfique d'Arvandor, qui constitue le premier niveau d'Arborée.

Ces derniers sont les éclaireurs et les gardiens des communautés du plan, servant la Cour Elfique dans leurs clairières magiques et leurs grands châteaux. Le dieu des elfes, Corellon Larethian, récompense les âmes méritantes dans leur vie après la mort, en leur donnant une forme elfique et une fonction dans ses manoirs alignés de chênes. Ils mènent d'une vie de chasse, de rendez-vous galants et de fêtes, à la façon des elfes.

Les Élus d'Arvandor, comme on les appelle, présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : électricité, poison.

Résistances : feu 20, froid 20.

Autres particularités : réduction des dégâts 10/+1.

On peut croiser d'autres suppliants en Arborée. Les bacchæ sont des groupes désordonnés de noceurs ivres, que l'on peut croiser couchés dans des clairières ou courant dans la forêt, se livrant à des célébrations délirantes où le vin coule à flots.

Les bacchæ sont des être mi-satyres mi-hommes, qui incarnent l'équilibre parfait entre le Bien et le Chaos, et qui profitent de l'instant présent. Le plus grand danger qu'ils font courir aux voyageurs est leur pouvoir d'inciter les nouveaux venus à se joindre à leurs fêtes.

Les bacchæ présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : électricité, métamorphose.

Résistances : acide 20.

Autres particularités : allèchement.

Allèchement (Sur) : un individu situé à moins de 30 mètres d'un groupe de bacchæ doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + nombre de bacchæ à portée ; DD 25 maximum) ou se joindre à la fête. Quand ils sont en leur compagnie, les individus qui ont échoué leur jet de sauvegarde boivent, mangent et se livrent à toutes les sortes de farces et de bêtises, mais ils ne tirent aucune subsistance de ce qu'ils ingèrent et souffrent donc du manque d'eau et de nourriture. Le pouvoir d'allèchement des bacchæ dure jusqu'à ce que le personnage tombe d'inanition ou 101 jours. Le fait de l'emmener à plus de 30 mètres du groupe de bacchæ met un terme à l'allèchement, mais ceux qui se trouvent sous son emprise ne quittent pas les fêtards de leur plein gré.

Les bacchæ sont généralement non-violents et fuient lorsqu'ils sont attaqués – ou offrent plus volontiers du pain et de l'hydromel à leurs assaillants. Dans leur vie passée, il s'agissait de gourmands, de gloutons, d'ivrognes pleins de bonnes intentions et de gens qui se régalaient de la vie.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Arborée ne présente pas de pénalités de déplacement autres que celles qu'un voyageur pourrait rencontrer dans le plan Matériel. Sur Arvandor, les sentiers serpentant à travers les sous-bois et les clairières sont aussi courants que les coins de bruyère et les entrelacs de ronces. Les créatures capables de grimper ou de se balancer de branche en branche parcourent les régions forestières d'Arborée sans toucher le sol.

Aquallor, la seconde strate du plan, est entièrement aquatique et les personnages ont donc à nager pour se rendre d'un endroit à un autre.

Combats en Arborée : il n'existe aucun inconvénient ou avantage inhérent au plan en ce qui concerne les combats. Abri et camouflage sont grandement facilités dans les forêts d'Arvandor, tandis que les combats sur Aquallor exploitent les mêmes règles que dans le plan élémentaire de l'Eau.

PROPRIÉTÉS D'ARBORÉE

Arborée est divisée en trois niveaux. Celui du haut est le plus connu, il s'agit d'Arvandor, la résidence de la Cour Elfique et l'ultime demeure de beaucoup d'esprits d'elfes bons et de leurs alliés. Le second niveau, Aquallor, est entièrement constitué d'eau. Le troisième, et le plus profond, des niveaux connus s'appelle Mithardir, et c'est une plaine de poussière blanche.

Arvandor

La plupart des gens connaissent Arvandor, car c'est là que réside la Cour Elfique de Corellon Larethian, la mythique Seldarine.

De grands espaces ouverts sous les arbres constituent le paysage de la strate. Dans ces clairières de feuillage se trouvent les demeures des Élus d'Arvandor, qui mènent une existence elfique idéalisée. Le jour, on assiste à des scènes de chasse et à des tournois. Le soir laisse la place aux fêtes et aux histoires racontées autour du feu.

Le cycle du jour et de la nuit est semblable à celui du plan Matériel, avec un soleil doré brillant au-dessus de la cime des arbres le jour, et une lune blanche nichée dans une rivière lactée d'étoiles la nuit. Les nuits sont chaudes. Même

sous les arbres, de grandes lucioles forment leurs propres constellations étoilées et mouvantes parmi les grands chênes et les tilleuls.

La Seldarine : les maîtres d'Arvandor règnent d'une main d'artiste. Les manoirs de la Seldarine sont de gigantesques cathédrales naturelles constituées d'arbres vivants, des palais de cristal et de marbre blanc, flanqués de tours dorées, comme il sied aux divinités d'une si noble race. En effet, c'est à cela que ressemble la tour de Corellon Larethian. Festonnée de bannières colorées, elle domine la campagne alentour, mais seuls les elfes et les alliés de Corellon peuvent en franchir les huis et partager les chansons et la fête.

La cour de Corellon : Corellon a confié certains de ses devoirs de divinité des elfes aux membres de sa cour. Sehanine Lunarc contrôle la mort et les rêves, Hanali Celanil représente l'amour et la beauté, et Labelas Enoreth administre le temps. Aerdrië Faenya est la maîtresse de l'air et du climat, Erevan Ileserë se tient derrière nombre des intrigues de la cour et Fenmarel Mestarine est l'ambassadeur des elfes sauvages. Enfin, Sashalas des Abîmes est le dieu des elfes aquatiques.

Aquallor

Le deuxième niveau d'Arborée est un océan éternel. Il ressemble au plan élémentaire de l'Eau et il existe effectivement des vortex entre les deux. Cependant, contrairement à ce plan intérieur, la strate dispose d'une surface et d'un fond. Ses plus grandes profondeurs sont aussi noires que la nuit.

Aquallor est la demeure de Sashalas des Abîmes, le dieu des elfes aquatiques. Son royaume est une construction de corail, d'or et de marbre veiné de bleu et de vert. L'eau alentour est d'un bleu cristallin et luit d'une volonté propre. Le dieu accorde le pouvoir de respiration aquatique à ceux qui trouvent leur chemin dans les eaux bleus de son royaume.

Par contre, cette strate manque cruellement d'îles, car de grandes tempêtes balayent la surface de l'océan et envoient par le fond les navires qui osent s'y aventurer. Sous la surface, Aquallor affiche la caractéristique d'Eau dominante. En outre, les volumes d'eau placés sous le contrôle de Sashalas offrent une protection contre la pression des grands fonds.

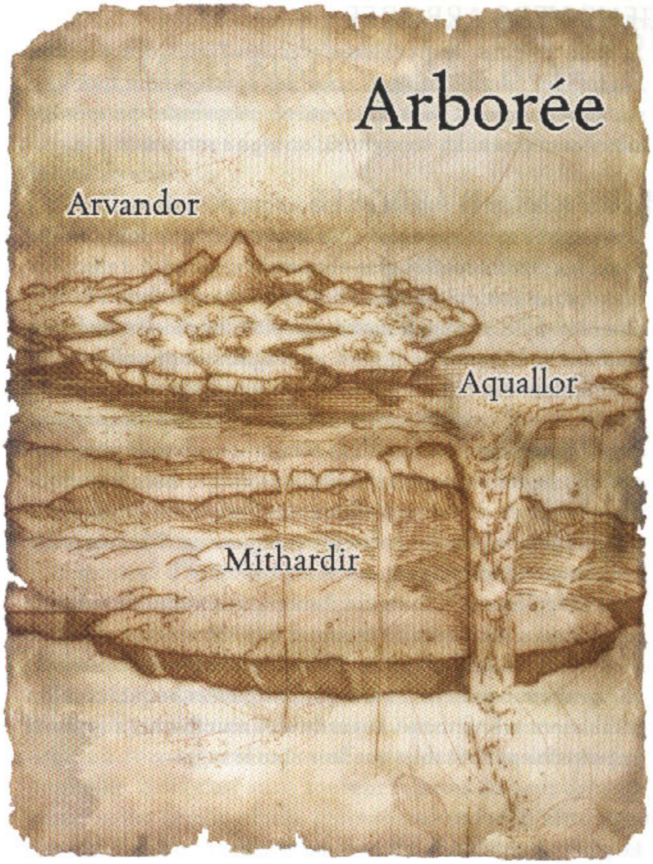
À l'instar d'Arvandor, Aquallor est sujet à des changements rapides dans le temps. De telles variations prennent la forme de grands courants sous-marins qui entraînent les voyageurs loin de leur route.

La vie marine est extrêmement abondante, de nature céleste ou anarchique pour la plupart. On aperçoit des créatures et des aberrations de plus grande taille quand on descend suffisamment loin sous les flots.

OPTION : DAVANTAGE DE DIVINITÉS SUR ARVANDOR

Le jeu D&D présente Corellon Larethian comme le dieu des elfes. Si votre campagne renferme beaucoup de personnages elfes et si vous désirez plus de divinités, faites des membres de la cour de Corellon des dieux intermédiaires et mineurs.

Si vous créez votre propre panthéon elfe, vous devrez choisir un alignement, une arme de prédilection et des domaines pour ces divinités.



Aquallor est l'endroit où se jette le fleuve Océan, qui suit son cours au travers de nombreux plans supérieurs. Il existe cependant des maelströms dans les profondeurs de la strate qui ramènent aux sources du fleuve : peut-être est-il donc comparable à un serpent qui se mord la queue, infini par nature. Ceux qui cherchent à quitter Aquallor peuvent être emportés par l'un de ces maelströms, mais au risque de rencontrer des créatures inamicales ailleurs.

Mithardir

En elfe, Mithardir signifie « poussière blanche », ce qui résume assez bien le niveau : un désert de sable fin, blanc et crayeux qui s'étire à l'infini. Jadis, il s'agissait d'une grande forêt et la demeure de créatures que les récits décrivent comme des géants ou comme des dieux titanesques. La raison pour laquelle ils ne sont plus là reste un mystère, mais Mithardir est maintenant une strate vide.

Des explorateurs acharnés trouvent encore les grandes tours et les tombes de cette race perdue de divinités ou de géants, leurs minarets perçant la surface du sable comme des doigts essayant d'échapper à la tombe. De courageux aventuriers parcourent Mithardir dans l'espoir de découvrir les secrets des géants perdus. Souvent, les vents incessants de la strate réduisent en poussière les ossements de ces curieux.

Comme pour le reste d'Arborée, le temps change soudainement et avec force. Des orages se déchaînent régulièrement sur le désert, précédés d'énormes tempêtes de sable, ce qui explique que les voyageurs se retrouvent parfois enterrés (cf. *Tempêtes de poussière* au chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Or-Éternel

L'une des caractéristiques qui rend Arborée si attirante pour les visiteurs est la Fontaine de la Beauté, appelée Or-Éternel par les elfes. C'est un étang d'eau bleue cristalline entouré de sable doré, et qui reflète la lumière si nettement que cela en fait mal aux yeux quand on le regarde directement. Ceux qui se baignent dans ces eaux bénéficient d'un bonus d'altération de 1d4+1 en Charisme pour un mois et un jour.

L'endroit exact où se trouve la fontaine est inconnu, et différentes sources la situent en plusieurs lieux. De tels récits sont probablement répandus par les suppliants elfes et les bacchæ afin de semer la confusion parmi les mortels, car la fontaine se déplace, apparaissant en réalité où l'on en a besoin. On dit qu'Hanali Celanil, déesse elfe de l'amour et de la beauté, sait où la trouver quand bon lui semble.

Rencontres en Arborée

En Arborée, les rencontres aléatoires dépendent de la table 7–8.

LE DOMAINE CONCORDANT DES TERRES EXTÉRIEURES

Ici se rencontrent les alignements opposés. Il s'agit du pivot des plans extérieurs, du centre de la Grande Roue.

Les Terres Extérieures sont uniques, car elles disposent de frontières avec tous les autres plans extérieurs. Elles constituent donc une contrée où l'on trouve toutes les sortes de créatures extraplanaires. Des êtres des plans célestes et infernaux, ainsi que de la Loi et du Chaos, s'y promènent. De plus, les divinités neutres et les idéaux comme l'étude ou la nature y ont leur domaine.

Les Terres Extérieures ressemblent à une roue infinie, dotée d'une grande colonne s'élevant en son centre. Les Extérieurs considèrent celle-ci comme le cœur des plans extérieurs et l'axe autour duquel tourne la Grande Roue. Elle est très clairement visible depuis n'importe quel endroit du plan et s'élève au-dessus des nuages pour atteindre des paradis inaccessibles. La Cité des Huis, Sigil, flotte au sommet de la colonne.

Les Terres Extérieures constituent une vaste contrée de terrains variés, parsemée de grandes prairies, de hautes montagnes et de rivières aux méandres peu profonds. On trouve parfois des traces de civilisation et les villes sont habitées par des suppliants et autres autochtones du plan. Toutefois, ce sont de petites taches dans les grandes étendues sauvages des Terres Extérieures.

CARACTÉRISTIQUES DES TERRES EXTÉRIEURES

Les Terres Extérieures présentent les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Temps normal.**
- **Taille infinie** : ce plan est un disque qui s'étend sur une distance infinie depuis son centre. La région située autour du moyeu est la partie la plus importante du plan. Néanmoins, la distance est un concept relativement souple dans les Terres Extérieures, comme cela est précisé dans la partie *Déplacements et combat*.
- **Altération divine** : cette caractéristique disparaît près du centre du plan et même les dieux sont affectés par la nature des Terres Extérieures.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Alignement neutre modéré** : contrairement aux autres plans, tous les alignements sont les bienvenus dans les Terres Extérieures.
- **Magie normale, magie affaiblie et magie limitée** : les Terres Extérieures affichent la caractéristique de magie normale loin de sa colonne centrale, mais plus on approche de leur centre, plus les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels sont limités. Quand on se trouve au pied de la colonne, peu de pouvoirs (y compris les pouvoirs divins) fonctionnent.

Loin de la colonne, la magie marche donc normalement. Cependant, à environ 1 650 kilomètres de sa base, la caractéristique de magie affaiblie commence à s'appliquer, affublant les sorts de 9e niveau d'un DD de 35. En se rapprochant de la colonne, les sorts de niveau inférieur sont également affectés, comme l'illustre la table 7–4.

De plus, la caractéristique de magie limitée apparaît à 1 350 kilomètres du centre du plan, rendant les sorts et pouvoirs magiques de 9e niveau inutilisables. Plus on s'en rapproche, plus le nombre de pouvoirs affectés augmente. Pour finir, mêmes les pouvoirs divins ne peuvent être utilisés. Les pouvoirs extraordinaires ne sont jamais affectés par cette caractéristique.

Table 7–4 : effets des Terres Extérieures sur les sorts et pouvoirs

Distance depuis la colonne	Niveaux de sorts affaiblis	Niveaux de sorts limités	Autres effets
1 800 km	Aucun	Aucun	Aucun
1 650 km	9e	Aucun	Aucun
1 500 km	8e–9e	Aucun	Aucun
1 350 km	7e–9e	9e	Toutes les créatures sont immunisées contre le poison
1 200 km	6e–9e	8e–9e	Les pouvoirs magiques psioniques ne fonctionnent plus
1 050 km	5e–9e	7e–9e	Les énergies positive et négative ne peuvent plus être canalisées
900 km	4e–9e	6e–9e	Les pouvoirs surnaturels ne fonctionnent plus
900 km	3e–9e	5e–9e	Impossible d'accéder au plan Astral
600 km	2e–9e	4e–9e	Les pouvoirs divins des demi-dieux et créatures inférieures ne fonctionnent plus
450 km	Tous	3e–9e	Les pouvoirs divins des dieux mineurs et créatures inférieures ne fonctionnent plus
300 km	Tous	2e–9e	Les pouvoirs divins des dieux intermédiaires et créatures inférieures ne fonctionnent plus
150 km	Tous	Tous	Aucun pouvoir divin ne fonctionne plus

LIENS VERS LES TERRES EXTÉRIEURES

Le plan dispose d'une frontière commune avec la strate supérieure de tous les plans extérieurs. Il existe nombre de villes abritant des portails à environ 1500 kilomètres de la colonne. Ces communautés se sont développées autour de ces portails à destination des plans extérieurs. D'ailleurs, il existe un trafic régulier entre ces plans et les Terres Extérieures.

De plus, les Terres Extérieures abritent un certain nombre de portails à destination du plan Matériel, mais également des portails menant à Sigil, la Cité des Huis. Comme des portails

relient Sigil à chacune des villes portails, c'est le cœur du cœur des plans extérieurs.

HABITANTS DES TERRES EXTÉRIEURES

En qualité de carrefour des plans, on rencontre dans les Terres Extérieures n'importe quel type de créature planaire. Les Extérieurs ont tendance à se regrouper dans les villes offrant des accès avec leur plan d'origine. D'autres autochtones planaires, comme les mercanes, y commercent régulièrement.

Obad-Haï, le dieu de la nature, a établi son domaine dans un lieu appelé le bois Caché. Boccob, le dieu de la magie, réside également sur les Terres Extérieures, dans sa bibliothèque de la Connaissance.

Suppliants des Terres Extérieures

Les suppliants sont nombreux dans les limites des domaines des divinités neutres, dans les différentes villes portails et dans certains endroits précis, comme les vieilles bibliothèques, les musées ou les cryptes éparpillés partout dans le plan. En général, de tels individus sont en apparence humains ou humanoïdes, et ils ont tendance à adopter une attitude de « vivre et laisser vivre » à l'encontre des voyageurs. Aussi longtemps qu'on ne les ennuie pas, ils n'ont que faire de se mêler des affaires d'autrui.

Ceux que l'on rencontre dans les grands espaces séparant les communautés sont habituellement des vagabonds en quête de nouvelles terres, des pénitents sur les traces de la divinité qu'ils vénèrent, ou des bergers heureux de leur sort dans leur vie après la mort.

Les suppliants des terres Extérieures présentent les particularités suivantes :

Immunités supplémentaires : électricité, métamorphose.
Résistances : acide 20.
Autres particularités : réduction des dégâts 10/+1.

De plus, les suppliants qui ne sont pas à leur place dans leur plan extérieur d'origine parcourent quelquefois les Terres Extérieures – de courageux guerriers qui devraient se trouver aux côtés des glorieux morts d'Ysgard et des lémures appartenant aux Enfers se sont perdus ou ont été mal orientés vers cette contrée. Ou peut-être n'étaient-ils pas suffisamment bons ou mauvais pour mériter vraiment leur entrée dans un plan aligné. Qu'ils soient en quête de quelque chose ou qu'ils essayent d'échapper à leur juste récompense, il s'agit d'exceptions à la règle stipulant que les suppliants ne peuvent circuler entre les plans.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Les Terres Extérieures semblent plus stables au fur et à mesure que l'on se rapproche de la colonne, et les voyageurs qui se rendent au-delà de l'anneau de villes portails découvrent un relief en perpétuelle mutation.

Fait notable de la nature instable des distances, lorsqu'un visiteur quitte une cité portail, une autre de ces villes n'est jamais à plus de quelques semaines de voyage. Peu importe qu'il se trouve au-delà de cet anneau de cités, l'agglomération la plus proche se trouve toujours à 4d8 x 15 kilomètres. Un voyageur peut donc s'éloigner de 3 000 kilomètres de la colonne, puis faire demi-tour pour réaliser qu'une cité portail se trouve à 4d8 x 15 kilomètres de distance.

La raison de cette distorsion des distances reste un mystère. On pourrait l'expliquer par le fait que quand un voyageur s'éloigne de la colonne, les Terres Extérieures semblent moins importantes. D'ailleurs, personne n'a jamais trouvé le « bord » de ce plan.

Les Terres Extérieures ne présentent aucun avantage ou inconvénient précis en ce qui concerne les combats. Brumes et brouillards susceptibles de fournir un bon camouflage sont nombreux cependant, et le terrain a tendance à être accidenté.

PROPRIÉTÉS DES TERRES EXTÉRIEURES

Une fois passés les villes portails et les domaines des dieux neutres, les voyageurs découvrent un type de terrain assez découvert. Des collines couvertes d'herbe, de profonds canyons, des forêts denses et de hautes montagnes escarpées animent le paysage.

Il règne un cycle diurne et nocturne semblable à celui du plan Matériel, même s'il n'y a pas de soleil ou d'étoiles visibles. Pendant le jour, le ciel est tout simplement clair et, douze heures plus tard, il s'assombrit pour la nuit.

Les brouillards épais et les brumes sont courants. Les voyageurs se perdent parfois et se retrouvent beaucoup plus près d'une cité portail inamicale qu'ils ne l'auraient voulu.

Les villes portails

De petites communautés s'élèvent en un cercle grossier à environ 1 500 kilomètres de la base de la colonne. On les connaît sous le nom de villes ou cités portails, car elles sont construites à proximité d'entrées naturelles menant aux plans extérieurs. Même si d'autres portails existent, ces cités sont faciles à trouver, et représentent des haltes bien commodes pour les voyageurs cherchant un plan extérieur précis.

OPTION : DES TERRES EXTÉRIEURES DÉSAGRÉABLEMENT NEUTRES

Dans de nombreuses cosmologies, les individus neutres sont considérés comme des indécis, qui tolèrent souvent les forces du Bien, du Mal, de la Loi et du Chaos. Cependant, au sein d'autres cosmologies, la neutralité embrasse une véritable cause, rejetant ainsi l'extrémisme des autres alignements. Une telle neutralité perçoit l'équilibre comme le meilleur des biens.

Au sein d'une telle cosmologie, les Terres Extérieures acquièrent la caractéristique d'alignement neutre intense. Ainsi, les personnages qui ne sont pas neutres dans l'un ou l'autre des aspects de leur alignement subissent un malus de –2 aux jets basés sur le Charisme, la Sagesse et l'Intelligence. De leur côté, les personnages qui ne sont neutres ni dans l'un ni dans l'autre des aspects de leur alignement (Loi/Chaos et Bien/Mal) sont victimes d'un malus de –4.

Des Terres Extérieures ainsi neutres modifieront certainement la donne de la politique interplanaire. En effet, les différentes forces ne pourront plus s'y retrouver en toute sécurité. Elles constitueront ainsi une nouvelle puissance, suspecte aux yeux des habitants des plans affichant clairement leur alignement. Ceux qui épousent une cause véritablement neutre – à savoir les créatures qui vénèrent la nature, les érudits en quête de connaissances et les religieux en quête d'équilibre – mènent leurs activités dans les Terres Extérieures en toute sérénité.

Les diverses cités disposent de nombreux traits communs avec les plans situés de l'autre côté des portails qu'elles abritent. Celles qui bordent les plans loyaux sont propres et ordonnées, tandis que celles qui se trouvent près des plans du Chaos sont moins structurées et plus anarchiques. Pour les voyageurs pacifiques, celles qui bordent un plan d'alignement bon sont plus hospitalières que celles qui se situent près d'un plan mauvais.

Les habitants d'une ville sont généralement des suppliants et des autochtones du plan associé. On trouvera des démons dans Malemort et ses environs et davantage de créatures célestes près de Fortitude et de Excelsior.

En certaines occasions, ces villes peuvent soudainement disparaître pour se retrouver projetées dans le plan auquel elles sont reliées. Ce peut être dû à l'alignement des habitants de la ville ; une fois la masse critique atteinte, la cité et ses occupants sont accueillis dans le plan extérieur en question. Ce phénomène est une qualité naturelle des Terres Extérieures. Cela permet au plan de se débarrasser de certains éléments en les envoyant dans les plans extérieurs.

Certaines créatures des villes peuvent se montrer extrêmement hostiles envers ceux qui les empêcheraient d'atteindre leur plan extérieur. D'autres cherchent à ancrer la ville (et ses marchands) en toute sécurité dans les Terres Extérieures.

TABLE 7–5 : VILLES PORTAILS ET PLANS ASSOCIÉS

Ville portail	Plan
Gloria	Domaines Héroïques d'Ysgard
Xaos	Chaos Tourbillonnant des Limbes
Folie	Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium
Malemort	Strates Infinies des Abysses
Malédiction	Profondeurs Tartaréennes de Carcères
Désespoir	Lande Grise d'Hadès
Flambeau	Morne Éternité de Géhenne
Thoras	Neufs Enfers de Baator
Rigus	Champ de Bataille Infernal d'Achéron
Automate	Nirvana des Rouages de Méchanus
Fortitude	Royaumes Pacifiques d'Arcadie
Excelsior	Sept Paradis Ascendants de Céleste
Porte du Commerce	Paradis Jumeaux de Bytopie
Extase	Champs Bénis de l'Élysée
Faune	Étendues Sauvages des Terres des Bêtes
Sylvanie	Clairières Olympiennes d'Arborée

Le bois Caché d'Obad-Haï

Le royaume de cette divinité est un mélange de bois épais, de clairières et de champs. Les notes des explorateurs le placent dans plusieurs endroits, souvent près des villes portails de Fortitude ou de Faune. Cependant, on tombe rarement dessus, sauf quand on se perd dans les bois.

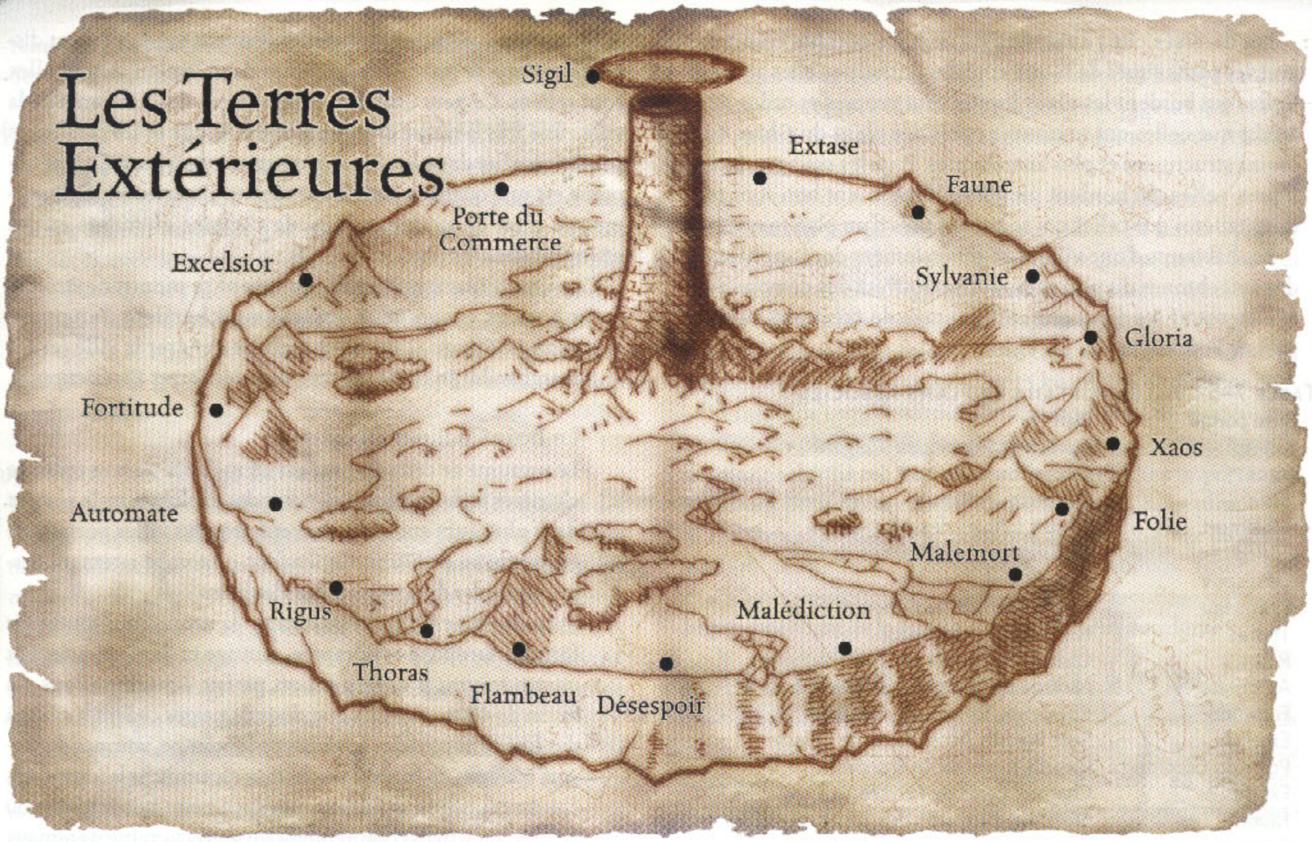
Le domaine d'Obad-Haï incarne la nature sous toutes ses formes : farouche et domptée, sauvage et domestiquée. Les quatre saisons y coexistent en parfait équilibre. Dans un rayon de 400 mètres, les étendues de neiges cèdent la place à des forêts drapées des couleurs de l'automne, voisines de vergers couverts de fruits et de champs récemment labourés. Les créatures que l'on croise ont tendance à être axiomatiques ou anarchiques, mais comprennent un grand nombre d'animaux

TABLE 7–6 : RENCONTRES ABYSSALES

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–02	Armanite	1d4+1	7	11
03–04	Balor	1	18	18
05–06	Bébilith	2	9	11
07	Dragon noir, âge mûr	1	13	13
08–11	Slaad bleu	1d4+1	9	12
12–14	Bodak	1d4	8	10
15	Canoloth	1	6	6
16	Chaosien	1	7	7
17–18	Slaad funeste	1	13	13
19	Dévoreur	1	11	11
20–23	Dretch	3d4+2	2	8
24	Githyanki	escouade*	–	14
25–27	Githzerai	secte*	–	13
28–29	Glabrezu	1	15	15
30–32	Goristro	1	12	12
33–36	Slaad gris	2	10	12
37–39	Slaad vert	1	9	9
40–43	Hezrou	1	14	14
44–45	Hurleur	3d6	3	9
46	Larve	3d6	1	6
47–52	Mânes	3d6	1	6
53–55	Marilith	1	17	17
56	Mission commerciale mercane	compagnie*	–	12
57	Mezzoloth	1	7	7
58	Flagelleur mental	2	8	10
59–61	Nalfeshnie	1	16	16
62	Destrier noir	1d4	5	7
63	Nycaloth	1	13	13
64–68	Suppliant**	1d4	1	2
69–70	Quasit	1	3	3
71	Dragon rouge, jeune adulte	1	12	12
72–74	Slaad rouge	1d4	7	9
75–76	Horreur chasseresse	1	10	10
77	Squelette	3d6	1/3	3
78	Spectre	1d4	7	9
79–82	Succube	1	9	9
83	Titan	1	21	21
84	Ultroloth	1	16	16
85–87	Uridezu	1d4+1	6	10
88	Vampirien	2d4	5	9
89–93	Vrock	1	13	13
94	Dragon blanc, âge mûr	1	12	12
95	Xill	1d4	6	8
96–97	Chien de Yeth	2d6	3	8
98	Archétype de fiélon ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Ravageur	1	10	10
21–40	Hydre (sept têtes)	1	7	7
41–60	Mimique	2	5	7
61–80	Remorhaz	1	9	9
81–100	Hydre (douze têtes)	1	13	13
99	Archétype de demi-fiélon ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Méduse	1	9	9
21–40	Troll	2d4	7	11
41–60	Sécréteur	2	8	10
61–80	Mégaraptor	1	8	8
81–100	Araignée monstrueuse de taille C	1	12	12
100	Archétype de créature anarchique ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Géant des tempêtes	1	15	15
21–40	Lion sanguinaire	2d4	6	10
41–60	Girallon	2d4	6	10
61–80	Basilic	1	6	6
81–100	Titan	1	23	23

* Pour plus d'informations, reportez-vous à la ligne Organisation sociale de la description du monstre (cf. *Manuel des Monstres* ou chapitre 9 du présent ouvrage).

** Le type de suppliant dépend du plan où s'effectue la rencontre.



et de plantes du plan Matériel. Elles sont habituellement hostiles envers les voyageurs, une attitude qu'Obad-Haï encourage.

La divinité a changé la caractéristique de magie au sein de son royaume. Il a donc ajouté la caractéristique de magie améliorée (tous les sorts lancés par les druides bénéficient du don d'Extension de durée et ceux affectant les animaux ou les planes sont augmentés de deux niveaux). Il a le pouvoir d'effectuer d'autres changements dans les caractéristiques de son domaine s'il le désire.

Les suppliants qui servent Obad-Haï ont un aspect humain et les particularités habituelles des suppliants des Terres Extérieures. Ils gagnent de plus le pouvoir de parler avec les animaux et les plantes à volonté (comme les sorts de *communication avec les animaux* et *communication avec les plantes* lancés par un druide de niveau 1). Ils passent le plus clair de leur temps à jardiner, garder les troupeaux, chasser, élaguer, planter ou récolter. Des grandes fêtes sont y souvent organisées.

Obad-Haï et Ehlonna, la déesse des forêts des Terres des Bêtes, sont en désaccord sérieux, et on les considère comme des rivaux. Le premier croit en la primauté de la sélection naturelle et en la nature comme échelle de valeur neutre, alors qu'Ehlonna tend davantage vers l'aspect pacifique de la nature.

La bibliothèque de la Connaissance

Boccob, le Seigneur de Toute Magie, a établi sa demeure dans une citadelle tentaculaire, connue sous le nom de la bibliothèque de la Connaissance. Cet énorme complexe se situe au sommet d'un promontoire aride. La seule façon d'y accéder est de monter par un grand escalier gardé par un seigneur élémentaire de chaque type. Personne ne peut arriver en haut sans l'accord de ces créatures, qui n'obéissent qu'à Boccob. Les murs eux-mêmes sont à l'épreuve de la téléportation et de toute ingérence astrale, et ceux qui s'y frottent se retrouvent au pied du grand escalier. Dans l'enceinte de la bibliothèque, les sorts qui donnent accès aux autres plans ne fonctionnent pas.

La bibliothèque est un labyrinthe compliqué de passages qui se croisent parfois sans laisser de traces, ce qui suffit à rendre fou le plus diligent des cartographes. On y trouve des cellules de méditation à l'attention des magiciens, des armoires fermées contenant des objets magiques et des bibliothèques, vraies et fausses, qui renferment la majeure partie des connaissances magiques du monde. Ceux qui reçoivent la permission d'entrer dans une vraie bibliothèque (permission donnée avec l'accord de Boccob en personne) peuvent trouver les réponses à n'importe quelle question comme si un lanceur de sorts de niveau 12 avait lancé une *communion*. Une heure de recherches est nécessaire pour répondre à une question.

La bibliothèque de la Connaissance referme un exemplaire de tous les objets magiques (cela n'inclut pas les artefacts) créés par les mains de mortels. Ils sont protégés par des runes de protection magiques et des pièges, sans compter que des golems et des gardes animés patrouillent les salles.

Boccob est un dieu supérieur et les effets de sa volonté se ressentent à des centaines de kilomètres au-delà des murs de sa citadelle. Dans cette zone, il peut activer la caractéristique de magie affaiblie aux sorts relevant des registres de la Loi, du Chaos, du Bien ou du Mal, à volonté, mais dans la limite d'un à la fois.

De plus, Boccob applique la caractéristique de magie renforcée au sein de son royaume. Tous les sorts de divination lancés dans les limites de son domaine bénéficient du don d'Extension de durée, et tous ceux lancés dans la bibliothèque profitent du don d'Incantation silencieuse. Il a bien entendu

le pouvoir de modifier davantage la caractéristique de magie de son domaine.

Les suppliants de Boccob ont une apparence humaine et les particularités habituelles des suppliants des Terres Extérieures. Ils ont également le pouvoir de *détection du Chaos/du Mal/de la Loi/du Bien*, comme un prêtre de niveau 2, jusqu'à deux fois par jour. Ils utilisent souvent ce pouvoir pour déterminer si un visiteur mérite de bénéficier d'une information qu'il a demandée. Il s'agit généralement de bibliothécaires, de scribes, de chercheurs, d'inventeurs ou de guides.

Sigil

Cœur des Terres Extérieures et centre autoproclamé des plans, Sigil est aussi connue sous le nom de la Cité des Huis. Tous les quartiers de la ville abritent des portails menant dans les moindres recoins du cosmos. Située au sommet de la colonne qui s'élève au-dessus du centre du plan, la ville de Sigil est un anneau flottant dont l'intérieur abrite la cité même.

La ville présente un certain nombre de caractéristiques spéciales, dont l'une est la gravité directionnelle objective. Le « bas » est toujours l'anneau lui-même. Ceux qui échappent à cette gravité se retrouvent immanquablement dans le vide et tombent le long de la colonne.

Si la magie est extrêmement limitée près de la colonne, il n'en va pas de même pour la Cité des Huis, qui bénéficie de la caractéristique de magie normale. Ce n'est qu'une fois l'enceinte de Sigil franchie que la caractéristique de magie limitée applicable au reste du plan prend effet.

Sigil est apparemment à l'épreuve des dieux. Est-ce parce que la Dame des Douleurs le désire, parce qu'elle est située au sommet de la colonne, ou grâce à quelque accord conclu entre les dieux ? Toujours est-il que ces derniers n'y pénètrent jamais.

La ville possède un nombre considérable de portails, dont le nombre total est inconnu même des habitants. D'aucuns conduisent aux plans extérieurs et intérieurs, certaines rumeurs prétendant même que d'autres mènent à des plans Matériels alternatifs. Certains relient Sigil à d'autres endroits des Terres Extérieures, en général à des villes portails. Il est nécessaire de posséder un mot ou objet de commande pour les faire fonctionner.

Sigil est une cité de marchands. Des biens, des marchandises et des informations y arrivent de partout depuis les plans. Il existe un commerce d'informations florissant au sujet des plans, en particulier à propos des mots et des objets de commande qu'il faut avoir pour activer certains portails. Ces clefs sont très recherchées et les voyageurs présents dans la cité cherchent habituellement un portail ou une clef en particulier, histoire d'être en mesure de poursuivre leur chemin.

Sigil est contrôlée par un certain nombre de factions, qu'on pourrait poliment qualifier de « philosophes armés jusqu'aux dents ». Ces factions ne se préoccupent guère des frontières des alignements traditionnels et ont la mainmise sur différentes parties de la ville. Le souverain suprême de la cité est un être énigmatique connu sous le nom de la Dame des Douleurs, une humanoïde éthérée aux cheveux semblables à des lames. Le niveau de puissance et les pouvoirs de la Dame sont inconnus, mais on prétend que son pouvoir égale ou excède celui des dieux.

Table 7–7 : rencontres infernales

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–02	Achaïeraï	2d6	5	10
03–04	Arrowak	1d4+1	7	11
05–07	Barbazu	1d6	7	10
08–09	Barghest	1d6	5	8
10	Dragon bleu, adulte	1	13	13
11–14	Canoloth	1d6	6	9
15–17	Cornugon	1	10	10
18	Dévoreur	1	11	11
19–22	Érinye	1	7	7
23–24	Formien, mymarque	1	10	10
25–27	Formien, contremaître	1d4	7	9
28–32	Formien, soldat	3d6	3	10
33–36	Formien, ouvrier	4d6	1/2	5
37–39	Gélugon	1	13	13
40	Githyanki	escouade*	–	14
41	Githzerai	secte*	–	13
42	Dragon vert, adulte	1	12	12
43–45	Hamatula	1	8	8
46–47	Chat d'enfer	2	7	9
48–51	Molosse satanique	3d6	3	9
52–54	Diablotin	1	2	2
55–58	Kolyarut	1	10	10
59–61	Kyton	3d6	6	12
62–65	Larve	3d6	1	6
66–68	Lémure	1	6	6
69	Mânes	3d6	1	6
70–71	Marut	1	15	15
72	Mission commerciale mercane	compagnie*	–	12
73–74	Mezzoloth	1	7	7
75	Flagelleur mental	2	8	10
76–77	Destrier noir	1d4	5	7
78–79	Nycaloth	1	13	13
80–82	Osyluth	1d4	6	8

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
83–86	Suppliant**	1d4	1	2
87	Diantrefosse	1	16	16
88	Squelette	3d6	1/3	3
89	Spectre	1d4	7	9
90	Titan	1	21	21
91–92	Ultroloth	1	16	16
93	Vampirien	2d4	5	9
94	Xill	1d4	6	8
95–97	Zelekhut	1d4	9	11
98	Archétype de fiélon ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Ravageur	1	10	10
21–40	Hydre (sept têtes)	1	7	7
41–60	Mimique	2	5	7
61–80	Remorhaz	1	9	9
81–100	Hydre (douze têtes)	1	13	13
99	Archétype de demi-fiélon ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Méduse	1	9	9
21–40	Troll	2d4	7	11
41–60	Sécréteur	2	8	10
61–80	Mégaraptor	1	8	8
81–100	Araignée monstrueuse de taille C	1	12	12
100	Archétype de créature axiomatique ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Bulette	2	9	11
21–40	Basilic	1	7	7
41–60	Ours-garou	2	7	9
61–80	Tigre sanguinaire	2	10	12
81–100	Géant des nuages	1	13	13

* Pour plus d'informations, reportez-vous à la ligne Organisation sociale de la description du monstre (cf. *Manuel des Monstres* ou chapitre 9 du présent ouvrage).

** Le type de suppliant dépend du plan où s'effectue la rencontre.

TABLE 7–8 : RENCONTRES CÉLESTES

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–03	Arrawak	1d4+1	7	11
04–09	Deva astral	1	14	14
10–12	Avoral	1d6	9	12
13–14	Dragon de bronze, adulte	1	14	14
15–20	Couatl	1d6	10	13
21–23	Formien, myrmarque	1	10	10
24–27	Formien, contremaître	1d4	7	9
28–32	Formien, soldat	3d6	3	10
33–36	Formier, ouvrier	4d6	1/2	5
37	Gythianki	escouade*	–	14
38	Githzerai	secte*	–	13
39–40	Dragon d'or	1	15	15
41–47	Archon canin	3d6	4	10
48–52	Kolyarut	1	10	10
53–61	Archon lumineux	1d6	2	5
62–64	Léonal	2	12	14
65–66	Marut	1	15	15
67–68	Mission commerciale mercane	compagnie*	–	12
69–72	Suppliant**	1d4	1	2
73–77	Planétar	1	16	16
78–81	Pseudo-dragon	1	1	1
82–83	Dragon d'argent	1	14	14
84–86	Solar	1	19	19
87	Titan	1	21	21
88–91	Archon messager	1	14	14
92–94	Xill	1d4	6	8
95–97	Zelekhut	1d4	9	11
98	Archétype de céleste ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Lion	3d6	3	9
21–40	Guêpe géante	3d6	3	9
41–60	Rhinocéros	1d6	6	9
61–80	Éléphant	1	10	10
81–100	Ours polaire	2	5	7
99	Archétype de demi-céleste ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Licorne	2d6	4	9
21–40	Aigle géant	2d6	4	9
41–60	Griffon	1d6	5	8
61–80	Éfrit	1	9	9
81–100	Géant des tempêtes	1	14	14
100	Archétype de créature axiomatique ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Bulette	2	9	11
21–40	Basilic	1	7	7
41–60	Ours-garou	2	7	9
61–80	Tigre sanguinaire	2	10	12
81–100	Géant des nuages	1	13	13

* Pour plus d'informations, reportez-vous à la ligne Organisation sociale de la description du monstre (cf. *Manuel des Monstres* ou chapitre 9 du présent ouvrage).
** Le type de suppliant dépend du plan où s'effectue la rencontre.

TABLES DES RENCONTRES DANS LES PLANS EXTÉRIEURS

Seules quatre tables de rencontres sont fournies pour la variété extrême et les possibilités infinies qu'offrent les plans extérieurs. Cependant, elles offrent de bons exemples des types de rencontres qu'un voyageur est amené à faire pendant ses déplacements planaires.

Les chances de rencontre sont semblables à celles proposées dans la partie *Rencontres en extérieur* du chapitre 4 du *Guide du Maître*.

Les plans extérieurs exploitent les tables comme précisé ci-dessous :

Table 7–6 : Pandémonium, Abysses, Carcères
Table 7–6 ou table 7–7 : Hadès
Table 7–6 ou table 7–9 : Limbes
Table 7–7 : Géhenne, Neuf Enfers, Achéron
Table 7–7 ou table 7–8 : Méchanus
Table 7–8 : Arcadie, Céleste, Bytopie
Table 7–8 ou table 7–9 : Élysée
Table 7–9 : Terres des Bêtes, Arborée, Ysgard

TABLE 7–9 : RENCONTRES BÉATIFIQUES

1d100	Rencontre	Nombre	FP	ND
01–03	Arrawak	1d4+1	7	11
04–10	Deva astral	1	14	14
11–15	Avoral	1d6	9	12
16–21	Bariaur	troupeau*	–	12
22–23	Dragon de bronze, vieux	1	16	16
24–25	Dragon de cuivre, adulte	1	13	13
26–32	Firre	2	10	12
33–39	Ghaele	1	13	13
40–42	Géant des tempêtes	2	13	15
43	Githyanki	escouade*	–	14
44	Githzerai	secte*	–	13
45–48	Archon lumineux	1d6	2	5
49–53	Léonal	2	12	14
54–62	Lilende	1d6	7	10
63–64	Mission commerciale mercane	compagnie*	–	12
65–72	Suppliant**	1d4	1	2
73–77	Planétar	1	16	16
78–81	Pseudo-dragon	1	1	1
82–83	Dragon d'argent	1	14	14
84–86	Solar	1	19	19
87	Titan	1	21	21
88–91	Archon messager	1	14	14
92–94	Xill	1d4	6	8
95–96	Archétype de céleste ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Lion	3d6	3	9
21–40	Guêpe géante	3d6	3	9
41–60	Rhinocéros	1d6	6	9
61–80	Éléphant	1	10	10
81–100	Ours polaire	2	5	7
97–98	Archétype de demi-céleste ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Licorne	2d6	4	9
21–40	Aigle géant	2d6	4	9
41–60	Griffon	1d6	5	8
61–80	Éfrit	1	9	9
81–100	Géant des tempêtes	1	14	14
99–100	Archétype de créature axiomatique ; lancez les dés sur la table ci-dessous			
01–20	Géant des tempêtes	1	15	15
21–40	Lion sanguinaire	2d4	6	10
41–60	Girallon	2d4	6	10
61–80	Basilic	1	6	6
81–100	Titan	1	23	23

* Pour plus d'informations, reportez-vous à la ligne Organisation sociale de la description du monstre (cf. *Manuel des Monstres* ou chapitre 9 du présent ouvrage).
** Le type de suppliant dépend du plan où s'effectue la rencontre.



Illus. de A. Swekel

Les demi-plans sont de petits espaces extradimensionnels limités, régis par leurs propres règles. Ce sont des morceaux de réalité qui ne semblent être à leur place nulle part ailleurs. Ils peuvent présenter tout un éventail de caractéristiques.

Les demi-plans existent pour toutes sortes de raisons. Ils peuvent être créés par des sorts profanes ou divins. Ils peuvent être le résultat du désir d'une puissante divinité ou d'une autre force. Ils peuvent également exister naturellement, comme des pliures de la réalité détachées du reste de l'univers, ou bien en tant qu'univers à l'état embryonnaire dont le pouvoir grandit lentement.

Les demi-plans sont généralement adjacents à des plans plus vastes, mais ils possèdent leurs propres environnements et caractéristiques planaires. Les créatures résidant dans un demi-plan sont souvent radicalement différentes des autochtones du plan plus grand qui lui est associé.

Ce chapitre pose les bases de la création de vos propres demi-plans, et il en donne trois exemples : Neth, le Plan Vivant ; l'Observatoire ; et Terre-Alliance.

CARACTÉRISTIQUES DES DEMI-PLANS

Les demi-plans peuvent afficher des caractéristiques très différentes, et il est pratiquement impossible de livrer à leur sujet des informations générales.

- **Caractéristique de gravité au choix.**
- **Caractéristique d'écoulement du temps au choix.**
- **Taille finie :** bien qu'ils puissent être d'une grande surface, les demi-plans possèdent toujours une taille finie. De nombreux demi-plans sont indépendants, leurs bords entrant en contact de sorte qu'un voyageur se déplaçant dans la même direction finit toujours par se retrouver à son point de départ.
- **Caractéristique d'altération au choix.**
- **Caractéristiques élémentaires ou énergétiques au choix :** ou pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.
- **Caractéristiques d'alignement au choix :** de même, les demi-plans peuvent très bien ne pas posséder de caractéristique d'alignement.
- **Caractéristique magique au choix.**

LIENS DES DEMI-PLANS

Les demi-plans sont presque toujours des plans adjacents amarrés à un autre plan important, et ce en un seul point. Généralement, cet autre plan plus vaste est le plan Matériel, mais on trouve des portails menant à des demi-plans dans le plan Astral, le plan Éthéré et tout plan intérieur ou extérieur.

Du fait de leur petitesse, les demi-plans sont limités dans leur accès. Tout d'abord, on ne peut y entrer que par un lieu spécifique du plan plus

vaste auquel ils sont associés. Généralement, un demi-plan possède un portail situé en un lieu stationnaire du plan plus vaste. Certains demi-plans sont adjacents à plusieurs plans, et ils communiquent alors avec un lieu particulier de chacun de ces plans. Normalement, ces demi-plans deviennent des sortes de passerelles reliant des plans autrement isolés ou servent de terrain de rencontre pour des cosmologies spécifiques. Si vous créez une cosmologie où des divinités rivales ont besoin d'un lieu de rencontre (comme le mont Olympe de la mythologie grecque) ou d'un « pays des morts » partagé par plusieurs dieux, il s'agira probablement d'un demi-plan.

Les personnages ne peuvent utiliser *changement de plan* ou des sorts semblables pour voyager vers ou depuis un demi-plan, sauf aux lieux spécifiques où le demi-plan est proche de son plan adjacent. Souvent, ces lieux possèdent déjà des portails ou des vortex naturels. Mais certains demi-plans ne possèdent pas de portail du tout – de tels endroits servent souvent de prisons, où sont jetées de puissantes créatures.

Les demi-plans ne coexistent pas avec le plan Éthéré ou tout autre plan transitoire, et les sorts nécessitant un accès au plan Astral, au plan Éthéré ou au plan de l'Ombre n'y fonctionnent pas (reportez-vous au chapitre 3 pour la liste de ces sorts). Certains lieux limités peuvent maintenir un lien ténu avec le plan Astral, même dans un demi-plan prison. Les sorts exploitant le plan Astral ne fonctionnent que dans les 30 mètres autour de ces points faibles et, même alors, ils sont considérés comme affaiblis (cf. caractéristique de magie affaiblie).

La plupart des liens menant à des demi-plans ont la forme de portails établis. Cependant, d'autres types de liens sont possibles, à commencer par des frontières mouvantes. Certains demi-plans adjacents au plan Matériel voient par exemple leurs frontières noyées dans la brume, et les voyageurs les franchissant une nuit peuvent se retrouver dans un demi-plan sans le savoir.

GÉNÉRATEUR ALÉATOIRE DE DEMI-PLANS

Vous pouvez utiliser les tables de la page ci-contre pour créer en un rien de temps un demi-plan et ses habitants. Elles ne produiront pas de demi-plans extrêmes, mais elles se révéleront utiles si vous disposez de peu de temps ou si vous cherchez des idées pour créer un demi-plan de votre cru.

Pour utiliser les tables, jetez les dés ou choisissez un résultat sur les tables 8–1 à 8–10 dans l'ordre, en prenant note de chaque aspect du demi-plan. Certains de ces aspects sont décrits ci-dessous.

Caractéristiques élémentaires et énergétiques (table 8–6) : une dominance particulière est plus probable si le demi-plan est adjacent à un plan intérieur. Par exemple, un demi-plan relié au plan élémentaire du Feu présente probablement la caractéristique de Feu dominant, et non d'Eau dominante.

Caractéristiques d'alignement (table 8–7) : les demi-plans qui ne sont pas d'alignement neutre ont tendance à dériver, pour finalement devenir adjacents à des plans plus vastes d'alignement similaire.

Caractéristiques magiques (table 8–8) : les demi-plans les plus dangereux sont ceux qui possèdent la caractéristique de magie morte – le seul moyen de les quitter est d'emprunter un portail établi.

Habitants : les habitants d'un demi-plan affichant des caractéristiques élémentaires seront très probablement des archétypes de créatures élémentaires, des demi-élémentaires ou des élémentaires et des Extérieurs. Les habitants d'un demi-plan présentant une caractéristique élémentaire ou énergétique sont probablement immunisés contre les dégâts correspondants.

Les habitants des demi-plans affichant une caractéristique d'alignement sont probablement des Extérieurs possédant l'alignement approprié ou des monstres possédant l'archétype adéquat (anarchique, axiomatique, céleste ou fiélon). Les demi-plans présentant deux caractéristiques d'alignement abritent des créatures archétypales des deux types.

La table 8–9 fournit des archétypes aléatoires à appliquer aux créatures de demi-plans sans forte caractéristique élémentaire, énergétique ou d'alignement.

Accès : la majorité des demi-plans ne possèdent qu'un seul portail d'accès ou un point faible où les sorts tels que *projection astrale* fonctionnent.

NETH, LE PLAN VIVANT

Il s'appelle Neth. C'est un royaume constitué de matière consciente. Il vit.

Dans un plan normal, l'étoffe de la réalité est tissée au moyen de matière inerte, dispersée ça et là au moyen de morceaux de vie. Mais Neth, le plan Vivant, est une entité qui vit et possède une conscience.

Ce demi-plan a coûté la vie à plus d'un voyageur ayant eu la malchance de s'y retrouver, que ce soit par accident ou suite à l'intervention de Neth en personne. Être doté d'une immense curiosité, Neth découvre les autres plans en absorbant la chair des visiteurs et en intégrant directement leur mémoire.

Personne ne sait comment un demi-plan peut accéder à la conscience, et Neth le sait encore moins que quiconque. Découvrir la raison de son existence reste le seul et unique but de Neth, et ce problème alimente son infinie curiosité. À de nombreux égards, le plan Vivant est bien moins puissant qu'une véritable divinité. Mais comme toutes les créatures vivantes, Neth poursuit son développement.

CARACTÉRISTIQUES DE NETH

Le plan Vivant présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective :** la force de gravité est la même que dans le monde matériel, mais c'est Neth qui choisit sa direction. Il peut modifier cette dernière à volonté, au prix d'une action libre.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille finie :** Neth est une membrane vivante de la taille d'un continent, repliée sur elle-même comme un morceau de parchemin froissé en forme de boule, d'un rayon approximatif de 40 kilomètres. Les espaces situés entre les pliures de la membrane varient de fissures larges comme la main à des cavernes plus vastes que des villes. Ces espaces sont emplis d'un liquide saturé d'air, qui nourrit les fonctions vitales du demi-plan. Si on le mettait à plat, Neth posséderait un diamètre d'environ 800 kilomètres, pour une épaisseur moyenne de 9 mètres.
- **Altération consciente :** Neth peut courber et plier sa membrane intérieure à son gré, créant ou détruisant à volonté des espaces emplis de fluide.

Table 8–1 : taille

1d100	Taille
01–10	Très petit (3d10 x 25 m2)
11–30	Petit (3d10 x 300 m2)
31–60	Moyen (1d10 x 30 km2)
61–90	Grand (1d10 x 60 km2)
91–100	Très grand (1d10 x 300 km2)

Table 8–2 : forme

1d100	Forme et bords
01–50	Indépendant (les bords se replient sur eux-mêmes)
51–90	Bords fixes (barrières infranchissables aux bords)
91–100	Bords mouvants (brume ou autre obstacle aux bords, mais rien – ou peut-être une frontière planaire – au-delà)

Table 8–3 : caractéristique de gravité

1d100	Caractéristique
01–50	Gravité normale
51–60	Gravité faible
61–70	Gravité élevée
71–80	Aucune gravité
81–90	Gravité directionnelle subjective
91–100	Gravité directionnelle objective

Table 8–4 : caractéristique d'écoulement du temps

1d100	Caractéristique
01–60	Passage du temps normal
61–70	Passage du temps plus rapide (1 jour dans le demi-plan = 1 heure dans le plan Matériel)
71–80	Passage du temps plus lent (1 jour dans le demi-plan = 1 semaine dans le plan Matériel)
81–100	Passage du temps immuable

Table 8–5 : caractéristique d'altération

1d100	Caractéristique
01–50	Altération normale
51–70	Altération aléatoire
71–90	Altération impossible
91–95	Altération magique
96–100	Altération consciente

Table 8–6 : caractéristiques énergétiques et élémentaires

1d100	Caractéristique
01–60	Pas de caractéristique élémentaire ou énergétique
61–65	Air dominant
66–70	Terre dominante
71–75	Feu dominant
76–80	Eau dominante
81–88	Énergie minoritairement négative
89–90	Énergie majoritairement négative
91–98	Énergie minoritairement positive
99–100	Énergie majoritairement positive

Table 8–7 : caractéristiques d'alignement

1d100	Caractéristique d'alignement
01–50	Neutralité modérée
51–60	Neutralité intense
61–65	Mal modéré
66–70	Bien modéré
71–73	Mal intense
74–76	Bien intense
77–81	Chaos modéré
82–86	Loi modérée
87–89	Chaos intense
90–92	Loi intense
93	Mal modéré, Chaos modéré
94	Bien modéré, Chaos modéré
95	Mal modéré, Loi modérée
96	Bien modéré, Loi modérée
97	Mal intense, Chaos intense
98	Bien intense, Chaos intense
99	Mal intense, Loi intense
100	Bien intense, Loi intense

Table 8–8 : caractéristique magique

1d100	Caractéristique
01–40	Magie normale
41–50	Magie affaiblie : 1d4 niveaux de sorts, écoles, branches ou registres différents, au choix du MD
51–60	Magie renforcée : 1d4 niveaux de sorts, écoles, branches ou registres différents, au choix du MD. Les sorts renforcés voient leur quintessence tirée (01–25), leur portée étendue (26–50), leur effet étendu (51–75) ou leur durée prolongée (76–100). Chaque niveau, école, branche ou registre peut posséder une forme de renforcement différente, ou bien un type peut s'appliquer à tous.
61–70	Magie limitée : 1d4 niveaux de sorts, écoles, branche ou registres différents, au choix du MD
71–100	Magie morte

Table 8–9 : habitants

1d100	Archétype des habitants
01–20	Céleste
21–40	Fiélon
41–60	Axiomatique
61–80	Anarchique
81–90	Élémentaire
91–92	Demi-céleste
93–94	Demi-fiélon
95–96	Demi-élémentaire
97–100	Demi-plan désert

Table 8–10 : accès

1d100	Accès
01–50	Portail classique
51–75	Portail doté d'une clef, qui ne s'ouvre qu'à un moment particulier (01–25), qu'avec un objet spécial (26–50), qu'avec un mot de commande précis (51–90) ou uniquement pour une classe (91–95) ou un type de créature (96–100) précis.
76–90	Un portail communique avec le demi-plan, et un second portail permet d'en sortir.
91–100	Comme ci-dessus, mais chaque portail est doté d'une clef distincte.

- **Absence de caractéristique élémentaire ou énergétique.**
- **Alignement neutre modéré** : aucun alignement n'est pénalisé dans Neth, qui lui-même est neutre.
- **Magie normale.**

LIENS VERS NETH

Neth ne possède qu'un accès limité au reste de l'univers, par le biais d'une unique mare de couleur située dans le plan Astral.

Les voyageurs qui approchent du portail menant à Neth distinguent une mare métallique, à la couleur de pêche : à l'exception de cette dernière nuance, c'est une mare de couleur comme une autre. Les personnages qui réussissent un jet de Détection (DD 35) remarquent qu'un grand œil apparaît brièvement à la surface de la mare. Il s'évanouit rapidement et les créatures ayant observé le phénomène ne sont parfois plus très sûres d'avoir vu quoi que ce soit.

HABITANTS DE NETH

Seul le plan lui-même est un véritable autochtone des lieux. De nombreuses créatures de taille M, appelées Enfants de Neth, passent au travers de ses pliures, mais en réalité, il ne s'agit que de sous-unités du plan Vivant. Parfois, Neth bourgeonne des « enfants » dans quelque dessein à court terme, avant de les résorber.

Les Enfants de Neth constituent les « avatars » mobiles du plan. À moins qu'ils ne soient créés pour une tâche inhabituelle, les Enfants de Neth sont semblables aux golems de chair, mais ils ressemblent à une masse de viande vaguement humanoïde, ne sont jamais pris de folie dévastatrice et affichent une vitesse de déplacement de 9 mètres à la nage. Chaque Enfant de Neth possède grossièrement la personnalité de Neth et tente d'exécuter la tâche qui lui a été confiée à sa création. Les Enfants de Neth ne sont pas vraiment conscients,

mais ils réagissent à des stimuli en accord avec la volonté préprogrammée de Neth.

Parfois, Neth bourgeonne des enfants pour servir « d'anticorps » intérieurs, mais le plus souvent, ils sont envoyés dans d'autres plans en mission d'exploration avant de revenir pour être réabsorbés dans les pliures de Neth, et ainsi de lui communiquer tout ce qu'ils ont appris durant leur voyage.

Neth lui-même ne présente qu'un trait distinctif : le Mur des Visages, une série de têtes s'exprimant avec la voix de Neth.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Pour se déplacer dans Neth, les voyageurs doivent nager à l'intérieur de ses cavités immergées dans le fluide. Un liquide pétillant emplit pratiquement chaque pliure de la forme de Neth, mais ce liquide est chargé d'air en quantité idéale, de sorte qu'une créature respirant de l'air peut y survivre indéfiniment. Grâce à une propriété magique du fluide de Neth, les visiteurs peuvent parler librement dans le liquide.

Neth est capable de contracter ses membranes pour envoyer rapidement les voyageurs à l'endroit qu'il désire, à l'intérieur de lui-même, à la manière d'une chasse d'eau. Quand il remarque la présence de visiteurs, il les envoie souvent dans un terrible torrent en direction du Mur des Visages.

Combat dans Neth

Les personnages tentant de combattre Neth depuis l'intérieur en frappant sur les murs de la membrane à l'aide d'armes, en utilisant la magie ou toute autre énergie destructive, peuvent tuer localement certains tissus : un morceau de 1,50 de côté possède une CA de 5, une solidité de 5 et 120 points de résistance. Mais le plan Vivant est suffisamment vaste pour que les dégâts que lui infligent les personnages ne soient pour lui qu'un simple chatouillement…

Pourtant, Neth ne supporte pas de telles impertinences et met un terme aux agressions en envoyant les coupables au Mur des Visages, où il peut communiquer avec eux. Si la discussion se révèle inefficace, il peut envoyer des Enfants de Neth pour mettre un terme aux dégâts, ou Neth peut tout simplement enfermer et absorber le groupe d'assaillants.

Enfermement : si les tentatives de communication échouent ou si Neth devient trop curieux ou énervé, le demi-plan conscient peut tenter d'enfermer ses visiteurs. Pour cela, deux pliures de la membrane se rejoignent, afin de capturer et « d'emmurer » les victimes. Ces dernières peuvent nager vers des eaux moins troubles en réussissant un jet de Réflexes (DD 17), mais Neth accroît rapidement la fréquence de ses tentatives (augmentant le DD du jet de Réflexes de 2 points à chaque round) jusqu'à ce que la cible quitte le demi-plan ou se retrouve prisonnière.

Si une victime est enfermée, elle se retrouve immédiatement sans défense et ne peut pas se libérer. Les personnages situés dehors doivent forcer la membrane (CA 5, solidité 8, 180 points de résistance) pour libérer leur compagnon.

Neth peut submerger le compartiment au moyen de deux fluides, l'un préservant et l'autre absorbant. Dans les deux cas, la victime doit effectuer un jet de Vigueur (DD 23) à chaque round. En cas d'échec contre un fluide préservant, la victime se retrouve en état d'animation suspendue (comme le sort lancé par un ensorceleur de niveau 20) ; il est alors possible de ranimer la victime si on la sort du fluide. En revanche, les effets du fluide absorbant sont mortels : en cas d'échec du jet de Vigueur, la victime se dissout et est directement absorbée dans la masse de Neth. En ce cas, 10d10 % de ses souvenirs sont intégrés par le plan Vivant. Ainsi, Neth découvre lentement le multivers qui l'entoure.

Comme Neth est un plan et non un objet ou une créature, les sorts de mort et de *désintégration* sont inutiles contre lui.

PROPRIÉTÉS DE NETH

Les visiteurs de Neth se retrouvent en suspension dans un liquide chargé d'air, flottant entre les massives pliures de ce qui semble une gigantesque membrane organique. Les êtres respirant de l'air ou de l'eau n'ont aucun mal à respirer dans le liquide. L'unique portail en provenance du plan Astral a la forme, du moins de ce côté, d'une cavité semblable à une bouche de 6 mètres de large. Neth peut l'ouvrir et la fermer à volonté, permettant ou empêchant ainsi l'accès depuis et vers le plan Astral par le portail.

Les visiteurs nageant à l'intérieur de Neth sans se faire remarquer peuvent voir des bourgeons organiques plus grands que des quartiers de villes et qui remplissent d'incompréhensibles fonctions, des êtres étranges situées derrière la membrane de capsules préservatrices, sans oublier des anti-corps de taille humaine vaquant à quelque tâche inconnue…

Dans le plan Vivant, la vision normale et la vision dans le noir sont limitées à 9 mètres à cause du liquide pétillant qui emplit les entrailles de Neth. Une lueur rosâtre et chatoyante émane de chaque parcelle du demi-plan.

Les sons se déplacent dans les cavités de Neth comme à travers l'eau, et ils sont donc plus creux et bas que ceux entendus à l'air libre. La magie permettant aux créatures respirant de l'air de parler malgré le liquide emplissant leurs cordes vocales offre également une ouïe pratiquement normale.

Lieux de Neth

Des régions particulières de la membrane sont spécialisées dans la satisfaction de certains besoins. Au centre des pliures fripées de Neth, la membrane s'épaissit pour former un nœud plus dense d'au moins un kilomètre et demi de long. Ce nœud, où toutes les pliures se rejoignent, sert de « cerveau » des tissus organiques et coordonne le processus de pensée de l'ensemble du demi-plan. D'autres parties de la membrane remplissent d'autres fonctions spéciales, dont des zones où la membrane peut se déformer aisément pour communiquer, enfermer des créatures ou créer des bourgeons d'Enfants de Neth.

Neth a 40 % de chances de remarquer des visiteurs pour chaque tranche de 10 minutes qu'ils passent dans le demi-plan. S'il les remarque, Neth déplace ses massives pliures organiques et, en déplaçant son liquide, projette les visiteurs dans le lieu de son choix, au moyen d'un insurmontable courant. Les visiteurs découverts sont généralement envoyés vers le Mur des Visages.

Le Mur des Visages : une zone particulière de la membrane de Neth renferme les protubérances de plusieurs milliers de bosses de chair, qui ressemblent à des têtes. Chacune a l'apparence d'un individu absorbé par Neth. Parlant avec cinq ou six têtes situées près des voyageurs à la fois, Neth commence à les questionner d'une voix étrange et chuchotante, déformée par le fluide. Si les voyageurs se déplacent le long du Mur des Visages alors qu'ils sont interrogés, de nouvelles têtes reprennent la conversation en plein milieu de phrase, tandis que les têtes laissées en arrière se taisent.

Que souhaite savoir Neth ? Tout. Si une caractéristique s'applique à Neth, c'est la curiosité, rehaussée d'une pointe de naïveté.

Neth ne sait pas d'où il vient et il ne comprend pas grand-chose au multivers qui l'entoure. Il est toujours un peu surpris qu'il existe des choses autres que lui-même. Ceux qui révèlent à Neth quelque chose d'important et qu'il ne sait pas déjà rendent le demi-plan très heureux. En revanche, les personnages ne sachant rien d'utile risquent de provoquer sa colère…

L'OBSERVATOIRE

Il observe tout, partout, mais il reste dissimulé. C'est l'œil dans le ciel.

L'Observatoire est un mythe repris par de nombreux voyageurs. Sa localisation reste un mystère, ses créateurs demeurent inconnus et les moyens de l'atteindre constituent un secret jalousement gardé. Parfois, les voyageurs le repèrent depuis le plan Astral, tel un vaisseau fantôme issu d'une autre dimension. Ceux qui l'aperçoivent déclarent qu'il apparaît toujours à la limite de leur champ de vision, semblable à une faible oscillation contre la brume du plan Astral. Il existe en dehors de la structure de la cosmologie elle-même – ou peut-être s'agit-il de la dimension la plus fondamentale, autour de laquelle s'agglutinent les autres plans.

Les contes planaires traitant de l'Observatoire le décrivent comme une grande sphère mécanique encastrée au sein d'un grand tore. Des appareils aux fonctions inconnues recouvrent ce dernier, ainsi que la sphère. Ses surfaces visibles arborent les sculptures de silhouettes de dieux perdus et d'Extérieurs défunts. D'une certaine manière, il rappelle vaguement un *sextant dimensionnel*, mais à une échelle bien plus grande et baroque.

Le demi-plan de l'Observatoire est, pour le reste, un gros morceau de néant qui ne s'étend que sur 1,5 kilomètre dans chaque direction, finissant en un vide neutre et impénétrable. La sphère est vide, si ce n'est l'Observatoire lui-même, qui bourdonne légèrement en son centre.

CARACTÉRISTIQUES DE L'OBSERVATOIRE

L'Observatoire présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle objective** : en dehors de l'Observatoire, la force gravitationnelle s'exerce en direction de la sphère et du tore. Au sein de la structure, le bas se trouve vers le sol.
- **Passage du temps immuable** : dans l'Observatoire, l'écoulement du temps est immuable en matière de récupération naturelle des points de vie et de pertes temporaires de caractéristiques. Cependant, les visiteurs doivent y manger, boire et dormir normalement.
- **Taille finie** : le demi-plan mesure environ 4,5 kilomètres de diamètre, la structure même de l'Observatoire mesurant plus de 750 mètres d'une extrémité à l'autre. Demi-plan et structure sont tous deux sphériques.
- **Altération impossible :** l'Observatoire ne change pour ainsi dire pas, et il ne peut être endommagé. Les mécanismes de l'Observatoire peuvent être déplacés au moyen d'un jet de Force (DD 16), comme c'est le cas pour tous les objets non portés.
- **Alignement neutre modéré.**
- **Magie renforcée** : les sorts qui exploitent d'autres plans d'existence (cf. liste du chapitre 3) sont affectés par les dons suivants : Extension d'effet, Extension de durée et Quintessence des sorts. Toutefois, les sorts ne peuvent rien affecter dans le demi-plan, du fait de sa caractéristique d'altération impossible.

LIENS VERS L'OBSERVATOIRE

L'emplacement de l'Observatoire est inconnu au sein de la cosmologie de D&D. Si les histoires que l'on raconte à son sujet sont vraies, il se déplace autour du plan Astral, apparaissant brièvement dans le plan Matériel et dans les plans intérieurs et extérieurs. Il reste rarement au même endroit pendant plus de 1d6 minutes, et ceux qui le découvrent doivent donc y pénétrer rapidement. Toutefois, les personnages curieux peuvent utiliser des sorts comme *divination* et *contact avec les plans* (ou bien négocier avec une divinité ou un Extérieur puissant) pour déterminer son prochain lieu d'apparition.

L'Observatoire possède son propre plan Éthéré. Les sorts exploitant le plan Éthéré y fonctionnent donc, bien qu'il n'y ait que peu d'endroits où aller.

L'Observatoire est adjacent au plan de l'Ombre, mais personne n'a encore trouvé le moyen de s'y rendre depuis celui-ci.

Les liens planaires les plus importants du demi-plan sont les mécanismes que l'on trouve à l'intérieur de sa structure. En effet, l'Observatoire permet aux personnages de voir dans n'importe quel plan intérieur ou extérieur, puis de s'y rendre au moyen d'un effet de *portail* à sens unique. Un tel *portail* ne permet pas de revenir à l'Observatoire et tout effort de mémorisation de son emplacement est inutile, puisque l'ensemble de la dimension se déplace.

HABITANTS DE L'OBSERVATOIRE

L'Observatoire est rarement désert, mais ses habitants y restent souvent peu de temps. Certaines fuient les effets nuisibles du demi-plan sur la Sagesse (consultez la partie *Propriétés de l'Observatoire*, ci-dessous), mais d'autres quittent les lieux car ils utilisent l'Observatoire comme zone de transit entre les plans. Jusqu'ici, tous ceux qui ont tenté de prendre l'Observatoire d'assaut ont échoué, assaillis par des voyageurs hostiles et des dégâts de Sagesse.

Parmi les visiteurs souvent rencontrés sur l'Observatoire, on trouve :

- Plusieurs groupes de mercanes. Certains affirment être les créateurs d'origine du demi-plan, tandis que d'autres prétendent être capables de le diriger à travers les réalités.
- Divers lanceurs de sorts, fous ou encore sains d'esprit, espérant découvrir le pouvoir du lieu.
- Des groupes de pillards githyankis, à la recherche d'un ennemi particulier.
- Des groupes d'assaut de diables et de démons cherchant à attaquer le plan Matériel.
- Des créatures artificielles de fabrication inconnue manipulant leviers et cadrans, et disparaissant ensuite dans un éclair de lumière. Les sages débattent quant à savoir s'il s'agit des sbires d'un puissant magicien ou si elles sont contrôlées par l'Observatoire lui-même.
- Une fois, trois cuirassiers astraux (ou plus) formèrent un cercle autour de la structure de l'Observatoire. Nul ne découvrit leur objectif.

PROPRIÉTÉS DE L'OBSERVATOIRE

L'Observatoire, isolé dans le néant, affecte de manière particulière les créatures qui séjournent en son sein. Les personnages situés dans l'Observatoire doivent réussir un jet de Volonté (DD 30) ou perdre 1 point de Sagesse temporaire par heure.

Au fur et à mesure que la Sagesse d'un personnage chute, il devient plus facile de tomber par hasard sur l'un des nombreux portails situés au sein de l'Observatoire et d'être téléporté en un lieu déterminé aléatoirement et situé dans un autre plan. Un jet de Sagesse (DD 5) est nécessaire pour deviner le lieu de destination d'un portail particulier : les personnages possédant une faible Sagesse tentent souvent de fuir le plan et se retrouvent malheureusement dans un lieu déterminé au hasard.

L'intérieur de la structure de l'Observatoire est couvert de passerelles et de mécanismes, de portails et de boules de cristal. La disposition et la fonction de la machinerie sont régies par des règles complexes. Ceux qui sont capables de les comprendre peuvent utiliser l'Observatoire. Si des pièces de la machinerie sont d'une manière ou d'une autre enlevées ou endommagées, elles restent inutilisables jusqu'à leur réparation par les mystérieuses créatures artificielles.

Les mécanismes de l'Observatoire permettent à l'utilisateur d'être témoin de ce qui se passe n'importe où ailleurs sur la Grande Roue. Aucun plan ne peut se dissimuler aux yeux de l'Observatoire, quelles que soient les précautions prises. Les demeures des dieux eux-mêmes peuvent être observées, tout comme le demi-plan d'un baroudeur planaire ou le cœur d'un plan possédant la caractéristique de magie morte.

Un jet de Connaissances (plans) (DD 30) réussi permet de manipuler correctement les salles d'espionnage de l'Observatoire. Un échec signifie que ces salles sont incapables de faire le point sur le lieu désiré. Un échec de 5 points ou plus fournit de fausses visions ou fait venir un puissant Extérieur ou un élémentaire dans l'Observatoire.

Comme avec le sort de *scrutation*, l'Observatoire crée un capteur magique dans le plan espionné. Toute personne présente et possédant une valeur d'Intelligence de 12 ou plus peut remarquer le capteur au moyen d'un jet de Scrutation (ou d'Intelligence) contre un DD de 20.

TERRE-ALLIANCE

Lieu où l'on conclut de nobles trêves et de noires négociations, site de festivités et tribunal, aucun mortel n'y a jamais posé les yeux.

Les divinités s'enorgueillissent de leurs prouesses, de leurs pouvoirs et de leur omniscience. Lorsqu'elles traitent les unes avec les autres, elles emploient souvent les services de parties tierces : prêtres, agents divins, autres serviteurs et manifestation occasionnelle d'un avatar. Mais parfois, les dieux doivent se rencontrer directement, sans crainte d'attaques ou de trahisons. Comme ces dieux représentent souvent l'état ultime d'alignements opposés, leur lieu de rencontre doit être protégé contre leurs pouvoirs, capables de détruire des plans entiers.

Terre-Alliance est l'un de ces lieux, demi-plan uniquement accessible aux entités ayant le statut de dieu mineur au moins. Dans ce demi-plan, les dieux sont immunisés contre les pouvoirs de leurs semblables. Là, ils se réunissent en conclave lorsque les affaires des mortels exigent une discussion directe.

CARACTÉRISTIQUES DE TERRE-ALLIANCE

Terre-Alliance présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille finie** : ce demi-plan ne mesure que 150 mètres de long. Sa limite est celle d'une vaste salle unique, qui à elle seule forme l'ensemble du plan.
- **Altération impossible :** il existe peu de choses dans la salle de Terre-Alliance, mais un jet de Force (DD 16) est nécessaire pour déplacer les tables et les chaises. Les sorts ne peuvent affecter les créatures et objets de ce plan. De fait, Terre-Alliance va encore plus loin en la matière : les attaques n'affectent pas les autres créatures présentes en ses murs, et les points de vie et valeurs de caractéristiques de ses habitants ne baissent jamais.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Alignement neutre modéré.**

LIENS VERS TERRE-ALLIANCE

Terre-Alliance occupe un point du plan Astral situé à égale distance entre les mares de couleur des plans extérieurs où résident les dieux. Bien que beaucoup l'aient activement recherché, aucun mortel n'a jamais découvert le portail menant à Terre-Alliance.

Terre-Alliance se trouve à la confluence de portails verrouillés provenant des plans extérieurs. Ces portails n'offrent un passage qu'aux entités possédant au moins un statut de divinité mineure. Même les mortels les plus puissants ne peuvent franchir de force un tel portail.

Dans une cosmologie de votre propre cru, les divinités peuvent être capables d'utiliser *changement de plan* pour se rendre à Terre-Alliance. Cependant, les divinités qui (consciemment ou non) tentent d'amener des créatures non divines avec elles perdent leurs compagnons en un lieu déterminé au hasard en cours de route (bien que le dieu arrive indemne à destination). Par conséquent, les dieux doivent se débarrasser de leur cortège d'adeptes lorsqu'ils se rendent à Terre-Alliance.

HABITANTS DE TERRE-ALLIANCE

Le niveau d'occupation de Terre-Alliance à un moment donné dépend de la sociabilité des dieux. Si tous les dieux de votre cosmologie habitent déjà le même plan, ils n'ont que peu de raisons de se rendre à Terre-Alliance. En revanche, les divers dieux éparpillés au travers de plans disparates trouvent le demi-plan utile et peuvent donc y passer la majeure partie de leur temps.

Dans un univers où tout est possible, un mortel peut finir par trouver un moyen de se rendre dans ce demi-plan, peut-être suite à quelque catastrophique accident planaire. Si la chance de pouvoir rencontrer un dieu en personne est enthousiasmante, elle est également chargée de dangers. La caractéristique d'altération impossible du plan peut s'appliquer aux mortels, ou non – et même les dieux ignorent peut-être ce qui se produira si un mortel tente d'attaquer ou de lancer des sorts à Terre-Alliance.

PROPRIÉTÉS DE TERRE-ALLIANCE

L'intérieur du demi-plan est composé d'une grande salle circulaire, surplombée d'un dôme d'or. En son centre, une grande table faite de marbre noir veiné d'or repose sur un sol de jade poli. Des chaises noires entourent la table, mais certains dieux préfèrent rester debout. Des couloirs emplis d'un brouillard tourbillonnant s'ouvrent dans les murs de la salle – autant de portails menant aux plans de résidence des dieux.

Au centre de la table est placée une sphère noire. Tout dieu qui la touche peut envoyer une *communication à distance* à un autre dieu, souvent pour proposer une rencontre. La divinité recevant la *communication à distance* peut très bien choisir de l'ignorer.



Les plans sont le berceau d'une diversité infinie et d'un nombre incalculable de créatures inimaginables pour les habitants du plan Matériel. Ce chapitre présente les créatures planaires les plus répandues que rencontrent les aventuriers, aussi bien dans le plan Matériel qu'au-delà. Pour plus de détails sur leurs attaques spéciales et particularités, reportez vous au *Manuel des Monstres*.

BARIAUR

Extérieur de taille M
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 12 m, 9 m (armure d'écailles)
CA : 15 (+4 barde d'écailles, +1 targe)
Attaques : cimeterre (+2 corps à corps) ; ou arc long composite de force [bonus de For +1] (+2 distance)
Dégâts : cimeterre 1d6+1 ; ou arc long composite de force 1d8+1
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : charge (2d6+1)
Particularités : RM variable (cf. ci-dessous), caractéristiques raciales des bariaurs
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +2
Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 8
Compétences : Détection +4, Perception auditive +4, Saut –2, Sens de la nature +2
Dons : Attaque en puissance

Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire, patrouille (3–12 plus 1 sergent de niveau 3 et 1 chef de niveau 3–6) ou troupeau (10–40 plus 100 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 2 lieutenants de niveau 5 et 2 capitaines de niveau 7)
Facteur de puissance : 1/2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique bon
Évolution possible : par une classe de personnage

Les bariaurs parcourent les collines et les bois d'Ysgard, protégeant toutes les créatures originaires de ce plan. Quand un mauvais coup se prépare, ils traquent le mal à sa source et chargent glorieusement.

Le bariaur ressemble à un centaure, mêlant des traits d'humain et de bélier. La partie inférieure de son corps est celle d'un puissant bélier. Son torse est humain, à l'exception de deux cornes recourbées émergeant du haut de son front.

Les bariaurs parlent le commun et le céleste.

COMBAT

Les bariaurs apprécient un bon combat, chargeant tête baissée dans la bataille. Une fois qu'ils ont pulvérisé la première ligne ennemie, ils foncent dans la mêlée tandis que leurs archers criblent les défenseurs d'une pluie de flèches.

Charge (Ext). Un bariaur commence souvent le combat en chargeant l'adversaire, baissant la tête pour le marteler de ses cornes. En plus des avantages et des inconvénients de la charge, cela permet au bariaur d'encorner son adversaire, lui infligeant 2d6+1 points de dégâts contondants.

Caractéristiques raciales des bariaurs (Ext). Les bariaurs possèdent un certain nombre de caractéristiques raciales :

- Résistance à la magie : 11 + niveau de classe
- Bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques.
- Quadrupède : grâce à leurs quatre pattes à sabots, les bariaurs sont moins sujets aux attaques à mains nues et aux crocs-en-jambe (cf. chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Cependant, ils doivent acheter des bardes et non des armures classiques. Les bariaurs sont incapables de porter des bottes conçues pour des humanoïdes.

Compétences. Les sens aiguisés du bariaur lui confèrent un bonus racial de +2 aux jets de Détection et de Perception auditive.



Illus. de D. Riebe

LA SOCIÉTÉ DES BARIAURS

Grands voyageurs, les bariaurs ne restent jamais longtemps au même endroit. Leurs troupeaux suivent un chef unique qui reste à leur tête tant qu'il peut vaincre ses adversaires en une « joute de cornes » (une sorte d'épreuve composée de charges successives).

Les bariaurs aiment les défis de toutes sortes, s'affrontant passionnément lors de concours de récits, rivalisant de vitesse dans les grandes prairies d'Ysgard, ou sautant d'un rocher de rivière à un autre jusqu'à ce qu'un seul d'entre eux reste sec. C'est avec plaisir qu'ils mettent l'ardeur des étrangers et des visiteurs à l'épreuve lors de ces tournois, qui sont davantage des divertissements amicaux que des épreuves solennelles. Rares sont les bariaurs qui prennent l'affrontement trop au sérieux, car les remontrances des anciens auraient tôt fait de les déprécier.

Le régime des bariaurs est herbivore, composé essentiellement de baies, de noix et de feuilles. Ils détectent le moindre buisson de baies, le moindre arbre fruitier à des kilomètres. Les rôdeurs bariaurs font exception, mangeant parfois de la viande – en particulier celle des créatures des bois qu'ils chassent.

Les bariaurs vénèrent Ehlonna, la déesse des forêts.

PERSONNAGES BARIAURS

La classe de prédilection des bariaurs est celle de rôdeur. Pour équilibrer le jeu, les personnages bariaurs ont 1 niveau de moins que ceux des races habituelles du *Manuel des Joueurs*. Par exemple, un rôdeur bariaur de niveau 4 aurait sa place parmi des aventuriers de niveau 5.

CÉLESTE

	Firre (éladrin) **Extérieur (Bien, Chaos) de taille M**	**Léonal (guardinal)** **Extérieur (Bien) de taille M**
Dés de vie :	8d8+8 (44 pv)	12d8+24 (78 pv)
Initiative :	+6 (+2 Dex, +4 Science de l'Initiative)	+3 (Dex)
Vitesse de déplacement :	12 m, vol 27 m (excellente)	18 m
CA :	24 (+2 Dex, +12 naturelle)	27 (+3 Dex, +14 naturelle)
Attaques :	*épée à deux mains* +3 (+16/+11 corps à corps) ou coup de poing (+13/+8 corps à corps) ; ou *javeline* +5 (+15/+10 distance)	2 coups de griffes (+17 corps à corps), morsure (+12 corps à corps)
Dégâts :	*épée à deux mains* +3 2d6+10 ; ou coup de poing 1d6+7 et 1d6 de feu ; ou *javeline* +5 1d6+10	griffes 1d6+5, morsure 1d8+2
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques, sorts, regard	rugissement, bond, étreinte, pattes arrières 1d6+5, pouvoirs magiques
Particularités :	réduction des dégâts 20/+2, RM 27, chant, cercle magique contre le Mal, céleste, transformation	réduction des dégâts 25/+3, RM 28, aura de protection, céleste
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +7, Vol +9	Réf +11, Vig +10, Vol +10
Caractéristiques :	For 20, Dex 14, Con 12, Int 17,Sag 16, Cha 18	For 21, Dex 17, Con 15, Int 14, Sag 14, Cha 15
Compétences :	Bluff +15, Concentration +12, Connaissances (plans) +14, Connaissance des sorts +14, Déguisement +15, Diplomatie +19, Psychologie +14, Représentation +17	Connaissances (au choix) +17, Déplacement silencieux +22, Détection +17, Discrétion +22, Équilibre +22, Perception auditive +17, Psychologie +17, Sens de la nature +17

Dons :	Attaque en vol, Science de l'initiative, Talent (Représentation)	Attaque éclair, Esquive, Pistage, Souplesse du serpent
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2–5)	solitaire ou troupe (4–16)
Facteur de puissance :	10	12
Trésor :	pas de pièces, bien précieux normaux (x2), objets normaux	pas de pièces, bien précieux normaux (x2), objets normaux
Alignement :	toujours chaotique bon	toujours neutre bon
Évolution possible :	9–16 DV (taille M), 17–24 DV (taille G)	13–18 DV (taille M), 19–36 DV (taille G)

Les plans extérieurs où vivent les célestes abritent une étonnante variété de créatures bonnes. Malgré leur grande diversité, tous les célestes s'unissent pour combattre les fiélons des royaumes infernaux ou pour aider les voyageurs égarés.

Les guardinals (neutres bons) et les éladrins (chaotiques bons) sont toujours des créatures d'une grande beauté, bien que leur apparence varie. Les créatures qu'ils ont aidées dans le plan Matériel les qualifient parfois tout simplement d'anges.

Comme tous les célestes, le guardinal et l'éladrin présentés ici parlent le céleste, l'infernal et le draconien.

COMBAT

Créatures d'une bonté sans faille, les célestes n'attaquent pas sans raison : il faut une attaque directe ou une menace à l'encontre d'une victime sans défense pour les amener à la violence. Ils essaient d'épargner les innocents et les passants autant que possible et utilisent des attaques non mortelles quand ils peuvent l'emporter ainsi. Leur mobilité et l'étendue de leurs pouvoirs en font des adversaires redoutables. Ils prennent toujours le temps de préparer soigneusement leurs attaques, n'entrant directement dans la mêlée que dans les cas extrêmes.

PARTICULARITÉS DES CÉLESTES

Don des langues (Sur). Tous les célestes peuvent converser avec toute créature douée de langage, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort *don des langues*, lancé comme par un ensorceleur de niveau 14. Ce pouvoir fonctionne en permanence.

Immunités (Ext). Tous les célestes sont immunisés contre l'électricité et la pétrification.

Résistance (Ext). Guardinals et éladrins bénéficient d'une résistance de 20 points au froid et à l'acide. Tous les célestes bénéficient également d'un bonus racial de +4 aux jets de Vigueur contre le poison.

Vision affûtée (Ext). Tous les célestes bénéficient de vision dans le noir (portée 18 mètres) et de vision nocturne.



FIRRE

Le firre n'aime rien mieux qu'une soirée passée à danser et à chanter autour d'un feu de camp, mais cette frivolité dissimule son véritable rôle de gardien de l'art et de la beauté. Adeptes de toutes les choses précieuses et belles, les firres prennent les armes pour protéger les œuvres d'art et les artistes qui les ont créées. Des éladrins, ce sont eux qui voyagent le plus, parcourant de grandes distances pour venir écouter un barde réputé, contempler un coucher de soleil particulièrement éblouissant, ou être les témoins d'une pièce subtilement interprétée.

Un firre ressemble à un elfe roux au premier regard, mais ses yeux brillant d'une vive lueur trahissant son héritage céleste. Sans iris ni pupille, ce ne sont que des flammes qui vacillent et dansent. Les firres peuvent aussi se transformer en piliers de feu flottants.

Combat

Les firres cherchent à empêcher que la bataille ne commence pour de bon grâce à leur vaste éventail de sorts et de pouvoirs magiques. Si possible, ils protègent les innocents et les objets précieux des environs avant de tourner leur attention vers l'ennemi. Quand ils combattent, ils se déplacent sous forme de colonnes de feu, puis prennent leur forme humanoïde pour utiliser leur regard ou leurs sorts, et viennent finalement au contact avec leur *épée à deux mains* +3 ou lancent leur *javeline* +5 (la plupart des firres en ont quatre).

Illus. de D. Riche

Pouvoirs magiques. *Boule de feu, détection de l'invisibilité, détection de pensées, image prédéterminée, invisibilité suprême, métamorphose, mur de feu,* à volonté ; *rayons prismatiques,* 1 fois par jour. Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 10 (DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort).

Sorts. Sous forme humanoïde, le firre peut lancer des sorts divins comme un prêtre de niveau 12 (DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). Il a accès aux domaines suivants : Bien, Chaos, Feu et Magie.

Chant (Sur). La voix du firre est fascinante et il peut utiliser la musique de barde, suscitant le courage, la fascination, l'inspiration, ou insufflant des suggestions à ceux qui l'entendent (cf. *Musique de barde* au chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*). Cependant, contrairement au barde, le firre peut chanter aussi souvent qu'il le désire.

Regard (Sur). Sous forme humanoïde, inflige 2d6 points de dégâts de feu et provoque la *cécité*, comme le sort du même nom, à une portée de 18 m (Vigueur, DD 16, annule).

Cercle magique contre le Mal (Sur). Un cercle magique contre le Mal entoure toujours les firres, identique au sort lancé comme par un ensorceleur de niveau 8. L'effet peut être dissipé, mais le firre peut le rétablir durant son tour suivant en entreprenant une action libre (les bonus procurés ne sont pas inclus dans le tableau de caractéristiques).

Transformation (Sur). Un firre peut passer de sa forme humanoïde à sa forme de feu en entreprenant une action simple. Sous forme humanoïde, il ne peut ni voler ni utiliser ses attaques de feu, mais il peut utiliser son regard ou ses pouvoirs magiques, attaquer avec ses armes, chanter et lancer des sorts. Sous sa forme de colonne de feu, il peut voler, donner des coups et utiliser ses pouvoirs, mais il ne peut ni chanter, ni lancer de sorts, ni utiliser son regard.

Un firre reste sous une forme jusqu'à ce qu'il décide d'en changer. Un changement de forme ne peut être dissipé et le firre ne revient pas à une forme particulière une fois tué. Un sort de *vision lucide* révèle les deux formes simultanément.

LÉONAL

Comptant parmi les formes de guardinal les plus puissantes, le léonal a toute la majesté du lion du plan Matériel. En tant qu'adversaire, il est tout aussi terrifiant, rugissant avec fureur et frappant avec ses griffes acérées comme des rasoirs.

Le léonal est un humanoïde trapu et musclé, couvert d'une courte fourrure de fauve. Il a la tête d'un lion, y compris la souple crinière dorée et le court museau. Ses bâillements découvrent des rangées de longues dents acérées.

Combat

Les tactiques des léonals sont des plus franches et directes. Ils commencent par déstabiliser leur adversaire à l'aide d'un rugissement, puis attaquent frénétiquement avec les griffes et les crocs. Leurs troupes sont étroitement coordonnées, chacun surveillant les flancs de ses alliés et mettant au point des attaques dévastatrices.

Rugissement (Sur). Un léonal peut rugir jusqu'à trois fois par jour. Chaque rugissement libère un souffle prenant la forme d'un cône de 18 mètres de long qui reproduit l'effet d'un sort de *parole divine* et inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires de son (Vigueur, DD 18, annule).

Bond (Ext). Si le léonal bondit sur son adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance même s'il vient d'effectuer une action de mouvement.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le léonal doit réussir une attaque de morsure. S'il assure sa prise, il peut ensuite utiliser son pouvoir de pattes arrières.

Pattes arrières (Ext). Un léonal qui a assuré sa prise peut porter deux attaques à l'aide de ses pattes arrières (corps à corps +17, 1d6+5 points de dégâts chacune). Si le léonal bondit sur un adversaire, il peut également l'attaquer à l'aide de ses pattes arrières.

Pouvoirs magiques. *Boule de feu, détection de pensées, détection de l'alignement, immobilisation de monstre, métamorphose, mur de force,* à volonté ; *guérison des maladies, neutralisation du poison, soins intensifs,* 3 fois par jour ; *guérison suprême,* 1 fois par jour. Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 10 (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).

Aura de protection (Sur). En entreprenant une action libre, un léonal peut générer autour de lui un halo lumineux d'un rayon de 6 mètres. Il agit comme un *cercle magique contre le Mal* (puissance doublée) et un *globe d'invulnérabilité partielle,* lancés comme par un ensorceleur de niveau 12. L'aura peut être dissipée, mais le léonal peut la recréer en entreprenant une action libre dès son tour suivant.

Compétences. Les léonals bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets de Déplacement silencieux, Discrétion et Équilibre.

CUIRASSIER ASTRAL

Extérieur de taille Gig
Dés de vie : 18d8+234 (315 pv)
Initiative : +2 (–2 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : vol 54 m (médiocre)
CA : 20 (–4 taille, –2 Dex, +16 naturelle)
Attaques : 2 coups de griffes (+30 corps à corps), morsure (+28 corps à corps)
Dégâts : griffes 2d6+16, morsure 2d8+8
Espace occupé/allonge : 6 m x 12 m/3 m
Attaques spéciales : trancher la corde d'argent, étreinte, engloutissement, éventration 4d6+24
Particularités : RM 28, cône d'antimagie, présence terrifiante
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +24, Vol +13
Caractéristiques : For 42, Dex 7, Con 37, Int 5, Sag 14, Cha 18
Compétences : Déplacement silencieux +19, Détection +23, Discrétion +15, Sens de l'orientation +23, Sens de la nature +8
Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure)

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 17
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 19–32 DV (taille Gig), 33–54 DV (taille C)

Planant silencieusement dans les brumes du plan Astral, assoiffé des âmes des voyageurs, cette créature chasse les corps astraux, les déchiquetant avant de les engloutir.

Un cuirassier astral est aussi grand qu'un géant des tempêtes, couvert de la tête à la queue de couches de plaques épaisses et bardées de piquants. Deux bras noueux se terminent en griffes acérées comme des rasoirs, et les constellations se reflètent dans les profondeurs de son œil unique. Son torse se prolonge en une interminable queue serpentine dotée d'une carapace.

Un cuirassier astral ne parle ni ne communique. Il dévore simplement ses proies et poursuit sa ronde dans le plan Astral.

COMBAT

Au combat, le cuirassier astral est un adversaire terrifiant quoique dénué d'imagination. Conscient du danger que représentent les jeteurs de sorts, il manœuvre pour garder autant d'adversaires que possible dans son cône d'antimagie tandis qu'il charge. Il essaie de maintenir ses ennemis dans le cône tout en griffant et déchirant ceux qui l'attaquent de dos ou de côté. À la moindre occasion, il tranche la corde d'argent des voyageurs astraux.

Trancher la corde d'argent (Ext). Si le cuirassier astral peut attaquer son ennemi par derrière (en le prenant en tenaille, au dépourvu, ou en le poursuivant tandis qu'il fuit de terreur), il peut s'en prendre à la corde d'argent qui relie son corps astral à son double matériel. Cette corde, normalement intangible, est traitée comme un objet tangible affublé d'une CA égale à celle de son propriétaire, d'une solidité de 10 et de 20 points de résistance (cf. *Attaquer un objet* au chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Une corde d'argent parfaitement visible et longue de 1,50 m suit tout voyageur astral avant de disparaître dans la matière même du plan. Le fait de l'attaquer suscite une attaque d'opportunité de la part du voyageur astral assailli. Si la corde est endommagée, le voyageur doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine d'être renvoyé dans son corps sur-le-champ. Si la corde est tranchée, le corps physique de la créature et son écho astral sont instantanément tués.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le cuirassier astral doit réussir une attaque de morsure. S'il assure sa prise, il inflige des dégâts de morsure et peut tenter d'utiliser son pouvoir d'engloutissement.

Un cuirassier astral qui touche à l'aide ses griffes étreint comme ci-dessus. S'il assure sa prise, il porte son adversaire à sa gueule en entreprenant une action partielle et infligent des dégâts de morsure, comme ci-dessus.

Engloutissement (Ext). Un cuirassier astral peut avaler un adversaire dont il s'est saisi en remportant un jet de lutte au tour suivant. Une fois avalée, la victime subit 2d8+16 points de dégâts contondants par round, plus 2d8 points de dégâts dus aux sucs gastriques. Une créature engloutie peut tenter de s'extraire en effectuant un jet de lutte, ce qui l'amène dans la gueule du cuirassier astral, où elle doit réussir un autre jet de lutte pour se libérer totalement. Elle peut également tenter de se libérer en infligeant un total de 35 points de dégâts à l'estomac (CA 24) à l'aide de griffes ou d'une arme tranchante de taille P ou TP. Une fois dehors, les muscles referment la plaie et toute nouvelle victime doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour en sortir.

L'estomac du cuirassier astral peut contenir deux créatures de taille TG, quatre de taille G, huit de taille M, seize de taille P ou trente-deux de taille TP ou inférieure.

Éventration (Ext). Si un cuirassier astral touche à l'aide de ses deux attaques de griffes, il déchire violemment l'abdomen de sa victime. Cette attaque inflige automatiquement 4d6+24 points de dégâts supplémentaires.

Cône d'antimagie (Sur). L'œil unique du cuirassier astral émet en permanence un cône d'antimagie de 45 mètres de long, droit devant lui. Ce cône a le même effet que le sort *zone d'antimagie* lancé comme par un ensorceleur de niveau 18, à une exception près (cf. ci-dessous). Chaque round, le cuirassier astral décide dans quelle direction il se tourne, sachant qu'il ne peut mordre que les créatures auxquelles il fait face.



Illus. de M.Cavotta

Tous les effets magiques et surnaturels sont réprimés à l'intérieur du cône, à l'exception de ceux qui sont à l'origine de la présence des sujets dans le plan Astral (le sort de *projection astrale*, par exemple). Ces effets sont « gelés » tant que les sujets restent dans le cône et ne peuvent être révoqués, bloquant ainsi les victimes dans le plan Astral, du moins tant qu'elles s'y trouvent.

Présence terrifiante (Ext). Le cuirassier astral peut terrifier ses adversaires par sa seule présence. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès qu'il attaque, charge ou survole des créatures. Dans un rayon de 60 mètres, elles en subissent les effets si elles ont moins de 20 DV. Si elles réussissent un jet de Volonté (DD 23), elles ne sont pas affectées et sont même immunisées contre cet effet pendant une journée entière. En cas d'échec, les créatures ayant 4 DV ou moins sont paniquées pendant 4d6 rounds, alors que celles ayant 5 DV ou plus sont simplement secouées pendant 4d6 rounds.

DÉMON

	Uridezu (tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille M	Armanite (tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille G	Goristro (tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille TG
Dés de vie :	7d8+7 (38 pv)	5d8+15 (37 pv)	16d8+96 (168 pv)
Initiative :	+3 (Dex)	+0	–1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	12 m	12 m, vol 12 m (médiocre)	12 m
CA :	15 (+3 Dex, +2 naturelle)	25 (–1 taille, +6 naturelle, +8 barde à plaques,+2 grand bouclier)	23 (–2 taille, –1 Dex, +16 naturelle)
Attaques :	2 coups de griffes (+8 corps à corps), morsure (+6 corps à corps) ; ou coup de queue (+10/+5 distance)	lance d'arçon lourde (+9 corps à corps) oufléau d'armes lourd (+9 corps à corps), 2 coups de sabots (+4 corps à corps)	2 coups (+23 corps à corps) ou rocher (+13/+8/+3 distance)
Dégâts :	griffes 1d4+1, morsure 1d6 ; ou coup de queue 1d2+1	lance d'arçon lourde 1d8+5, fléau d'armes lourd 1d10+5, sabots 1d6+2	coups 2d6+13, rocher 2d8+9
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 3 m/1,50 m	3 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	morsure paralysante, coup de queue, pouvoirs magiques, empathie avec les rats, convocation de tanar'ris	charge, convocation de tanar'ris	onde de choc, pouvoirs magiques, jet de rochers
Particularités :	réduction des dégâts 10/+1, RM 17, tanar'ri, odorat	réduction des dégâts 20/+2, RM 18, tanar'ri	guérison accélérée 5, réduction des dégâts 20/+2, RM 22, tanar'ri
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +6, Vol +7	Réf +4, Vig +7, Vol +5	Réf +9, Vig +16, Vol +12
Caractéristiques :	For 13, Dex 17, Con 13, Int 8, Sag 14, Cha 14	For 20, Dex 11, Con 17, Int 8, Sag 12, Cha 13	For 29, Dex 8, Con 23, Int 5, Sag 15, Cha 13
Compétences :	Déplacement silencieux +13, Détection +12, Discrétion +13, Empathie avec les animaux +12, Perception auditive +11	Détection +9, Discrétion –4, Intimidation +9, Perception auditive +9, Sens de la nature +4	Détection +21, Intimidation +20, Perception auditive +21, Psychologie +21, Saut +13
Dons :	Attaques multiples, Combat en aveugle	Attaque au galop, Piétinement	Attaque en puissance, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Science de la charge à mains nues
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire, meute (2–5) ou groupe (2–5 plus 10–40 rats ou 5–8 rats sanguinaires)	solitaire, compagnie (5–8) ou troupe (8–18 plus 1 hezrou)	solitaire ou paire
Facteur de puissance :	6	7	13
Trésor :	normal	normal	aucun
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	8–16 DV (taille M), 17–21 DV (taille G)	6–10 DV (taille G), 11–15 DV (taille TG)	17–23 DV (taille TG), 24–48 DV (taille Gig)

Les Abysses ont des centaines de niveaux, tous peuplés d'une déconcertante palette d'effrayants démons. Les tanar'ris constituent le groupe de démons le plus puissant et le cœur de bien des armées démoniaques.

Uridezus, armanites et goristros ont peu de choses en commun excepté leur goût pour la violence destructrice. Ils sont complètement dépravés, avides et inconstants. En d'autres termes, ils sont parfaitement adaptés à leur foyer. Ces démons parlent l'abyssal, le céleste et le draconien.

COMBAT

Les démons sont de féroces adversaires, sans compassion, et qui n'en demandent pas à autrui (hormis par ruse ou par amusement pervers). Ils « jouent » souvent avec leurs adversaires

plus faibles, les torturant avant de les dévorer. Contre des ennemis puissants, ils attaquent de toutes leurs forces avant de fuir plutôt que de prendre des risques inutiles.

Convocation de tanar'ris **(Mag)**. Les tanar'ris peuvent convoquer leur semblables, comme s'ils lançaient une *convocation de monstres*, mais leurs chances de succès sont limitées. Lancez 1d100 : en cas d'échec, aucun tanar'ri ne répond à l'appel. Les créatures invoquées restent 1 heure, puis retournent dans les Abysses. Un tanar'ri qui a lui-même été appelé ne peut pas utiliser son pouvoir de convocation pendant 1 heure.

Beaucoup de tanar'ris hésitent à utiliser leur pouvoir de convocation, qui fait d'eux les obligés du tanar'ri convoqué. Ils ne contractent une telle dette que si leur vie est en danger.

Particularités des Tanar'ris

Immunités (Ext). Les tanar'ris sont immunisés contre le poison et l'électricité.

Résistance (Ext). Les tanar'ris ont une résistance à l'acide, au froid et au feu de 20 points.

Télépathie (Sur). Les tanar'ris peuvent communiquer télépathiquement avec toute créature dotée d'un langage, dans un rayon de 30 mètres.

URIDEZU

Ces rats-fiélons comptent parmi les démons les plus répandus hors des Abysses. Ils se chargent souvent des menues affaires de tanar'ris plus puissants dans le plan Matériel. Certains y ont été emprisonnés des siècles durant, se liant d'amitié avec les rats du coin et rendant la vie impossible aux habitants locaux. Créatures lâches, ils se régalent des éloges de leurs maîtres et feraient quasiment n'importe quoi pour leur plaire.

Les uridezus ressemblent à des hommes-rats sans poils, marchant debout mais pourvus de museaux moustachus qui hument l'air. Ils sont pourvus d'une longue queue flexible et des griffes d'une bête sauvage. Conscients du fait que la plupart des créatures les trouvent hideux, les uridezus échoués dans un autre plan font leur nid sous terre, où ils ont un tant soit peu d'intimité. Les rats locaux espionnent et effectuent des reconnaissances pour eux tandis qu'ils vont grappiller leur propre nourriture.



Illus. de W. Reynolds

Combat

Les uridezus aiment attaquer par surprise, utilisant leurs rats comme éclaireurs et pour user leurs adversaires. Puis ils dressent les ténèbres dans la zone, tentent de désarmer leurs ennemis à l'aide de leur queue et de les paralyser en les mordant. Les victimes paralysées sont souvent emportées pour nourrir l'uridezu ou ses rats.

Morsure paralysante (Ext). Les victimes d'une morsure d'uridezu doivent réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas être paralysées pendant 2d6 minutes.

Coup de queue (Ext). Un uridezu peut utiliser sa queue comme un fouet, généralement pour faire un croc-en-jambe ou désarmer ses adversaires. Même s'il échoue dans cette tentative, il ne peut pas perdre sa queue.

Pouvoirs magiques. *Détection du Bien, profanation, ténèbres*, à volonté ; *ténèbres infernales*, 1 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 14 (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).

Empathie avec les rats (Ext). Les rats normaux et sanguinaires reconnaissent instinctivement un uridezu comme leur seigneur et maître. Cela confère à ce dernier un bonus racial de +4 aux jets visant à influencer l'attitude de ces animaux et lui permet de communiquer des concepts et des ordres simples (« ami », « ennemi », « fuis », « attaque »).

***Convocation de tanar'ris* (Mag)**. Une fois par jour, un uridezu peut tenter d'invoquer un autre uridezu (40 % de chances de succès).

ARMANITE

Les armanites sont la cavalerie lourde démoniaque, chargeant les rangs des ennemis avec une soif de sang et une furie déchaînées. Ils surgissent des Abysses pour guerroyer contre tout ce qui est bon et loyal.

Rappelant de blêmes centaures morts-vivants dotés de cornes de taureau, l'apparence des armanites est un spectacle terrifiant au champ de bataille. Ils portent des bardes semblables à des harnois, desquelles dépassent leurs piquants.

Combat

Les armanites connaissent leur rôle au champ de bataille et le jouent avec délectation. Leurs charges sont destinées à provoquer un maximum de destruction et de désordre. Une fois au

corps à corps, ils tourbillonnent sauvagement, faisant tournoyer leur fléau d'armes lourd tout en frappant de leurs sabots.

Charge (Ext). Quand les armanites chargent avec leur lance d'arçon, ils doublent les dégâts, comme des lanciers montés. En ce qui concerne les conditions d'acquisition des dons, on considère qu'ils possèdent Combat monté.

Convocation de tanar'ris **(Mag).** Une fois par jour, un armanite peut tenter d'invoquer 1d10 dretchs (30 % de chances de succès).

GORISTRO

Les puissants seigneurs démons réservent aux énormes goristros le rôle d'engins de sièges destructeurs et d'animaux de compagnie. Créatures stupides, ils n'existent que pour écraser tout ce qui bouge. Les siècles passés dans les fosses de procréation des Abysses leur ont conféré une effrayante efficacité en la matière.

Un goristro ressemble à un croisement pervers entre un bison et un humain, doté d'un corps trapu et musculeux, et de larges épaules supportant une tête massive et cornue. Ses bras démesurés permettent au goristro de marcher sur ses phalanges comme un gorille.

Combat

Les goristros sont incapables de la moindre subtilité et leur tactique de combat est fruste et sauvage. Ils chargent dans la bataille et frappent l'ennemi de leurs poings massifs jusqu'à ce que le combat s'achève. Ils utilisent leur onde de choc s'ils sont encerclés par des créatures plus petites. Contrairement aux autres tanar'ris, les goristros ne peuvent pas convoquer leurs semblables.

Onde de choc (Ext). En frappant le sol de ses pieds massifs, un goristro peut produire une onde de choc visant à déséquilibrer ses adversaires. Le choc dure 1 round, pendant lequel les créatures se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du goristro ne peuvent ni se déplacer ni attaquer. Les lanceurs de sorts situés à portée doivent réussir un jet de Concentration (DD 20 + niveau du sort) pour éviter de perdre toute incantation en cours. Toutes les créatures situées à portée doivent réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. La plupart des cavernes et des bâtiments s'élevant en extérieur s'effondrent, infligeant 8d6 points de dégâts à toute personne restée en dessous (Réflexes, DD 15, 1/2). Le goristro peut utiliser cette onde de choc 3 fois par jour.

Pouvoirs magiques. *Terreur*, à volonté. Ce pouvoir est lancé comme par un ensorceleur de niveau 10 (DD du jet de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). Un goristro peut utiliser *détection de l'invisibilité* en permanence, comme s'il était lancé par un ensorceleur de niveau 10.

Jet de rochers (Ext). Les goristros s'entraînent à lancer des rochers pesant de 30 à 40 kilos. Ces projectiles ont un facteur de portée de 42 mètres.

DIABLE

Les diables de Baator cherchent à répandre un voile maléfique sur les plans. Leurs séides projettent de déstabiliser le Bien, établissant une structure tyrannique dont ils seraient les maîtres.

La plupart des fiélons qui habitent Baator sont des baatezus. En raison de la discipline toute militaire de ce plan, il est souvent difficile de distinguer les différents types de baatezus. Ils s'habillent et parlent de la même manière, car l'individualité est écrasée sans pitié.

Les baatezus décrits ci-dessous parlent l'infernal, le céleste et le draconien.

COMBAT

Les diables préfèrent les batailles organisées et emploient des tactiques réservées à de petits groupes dès qu'ils peuvent prendre leurs adversaires en tenaille ou attaquer depuis une hauteur, usant leurs cibles par des attaques à distance et divisant les grosses unités dotées de pouvoirs magiques avant de les terrasser petit à petit.

Convocation de Baatezus **(Mag).** La plupart des baatezus peuvent invoquer leurs cohortes, comme par l'intermédiaire d'un sort de *convocation de monstres*, mais leurs chances de succès sont limitées. Lancez 1d100 : en cas d'échec, aucun baatezu ne répond à l'appel. Les créatures retournent automatiquement d'où elles viennent après 1 heure et ne peuvent pas utiliser leur pouvoir d'appel si elles-mêmes ont été invoquées. Dans la société de castes rigides des baatezus, le convocateur est toujours obligé de rémunérer l'invoqué d'une façon ou d'une autre. Beaucoup de diables hésitent à s'endetter ainsi.

Particularités des Baatezus

Immunités (Ext). Les baatezus sont immunisés contre le feu et le poison.

Résistance (Ext). Les baatezus ont une résistance au froid et à l'acide de 20 points.

Vision dans les ténèbres (Sur). Les diables voient dans toutes les formes d'obscurité, même celles créées par un sort de *ténèbres profondes*.

Télépathie (Sur). Les baatezus peuvent communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage et située dans un rayon de 30 mètres.



Illus. de W. Reynolds

	Spinagon (baatezu) Extérieur (Loi, Mal) de taille P	Narzugon (baatezu) Extérieur (Loi, Mal) de taille M
Dés de vie :	3d8 (13 pv)	10d8+10 (55 pv)
Initiative :	+1 (Dex)	+2 (Dex)
Vitesse de déplacement :	vol 36 m (moyenne)	6 m
CA :	16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle)	25 (+2 Dex, +4 naturelle, +8 harnois clouté, +1 petit bouclier)
Attaques :	serres (+4 corps à corps) ; ou 2 volées de piquants (+5 distance)	lance d'arçon lourde (+14/+9 corps à corps) ; ou pic de guerre lourd (+14/+9 corps à corps)
Dégâts :	serres 1d4 et 1d4 de feu ; ou piquants 1d4+1 et 1d4 de feu	lance d'arçon lourde 1d8+4 ; ou pic de guerre lourd 1d6+4
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques, convocation de baatezus	regard cauchemardesque, pouvoirs magiques, convocation de baatezus
Particularités :	RM 18, régénération de piquants, baatezu	réduction des dégâts 20/+2, RM 23, baatezu
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +3, Vol +4	Réf +9, Vig +8, Vol +8
Caractéristiques :	For 10, Dex 13, Con 11, Int 8, Sag 13, Cha 13	For 18, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 19
Compétences :	Détection +7, Diplomatie +7, Discrétion +8, Perception auditive +7	Connaissances (plans) +13, Détection +14, Équitation +15, Fouille +14, Intimidation +17, Psychologie +14, Sens de la nature +14
Dons :	Tir à bout portant	Attaque au galop, Combat monté, Science du critique (pic de guerre lourd)
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire ou volée (2–5)	solitaire (avec monture) ou paire (avec montures)
Facteur de puissance :	4	9
Trésor :	aucun	normal
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	4–6 DV (taille P), 7–9 DV (taille M)	par une classe de personnage

SPINAGON

Diables des plus petits, les spinagons se rassemblent en groupes importants pour torturer cruellement toutes les victimes qu'ils peuvent trouver. Individuellement, ils jouent les messagers et les espions pour leurs maléfiques seigneurs. Beaucoup de baatezus les méprisent pour leur faiblesse au combat, mais les spinagons sont les yeux et les oreilles de Baator, ce qui amène les seigneurs diaboliques les plus sages à leur montrer au moins un minimum de respect.

Les spinagons ressemblent à des gargouilles hérissées de piquants des pieds à la tête. Leurs pieds sont munis de serres acérées et une lueur rouge terne habite leur regard. Leurs gloussements et leurs cris aigus agacent même les autres diables.

Combat

Les spinagons entrent rarement en combat au corps à corps, préférant voler en cercles et projeter leurs piquants à distance. Si la situation semble particulièrement désespérée, il essaient d'invoquer des renforts ou utilisent *effroi* et *nuage nauséabond* pour couvrir leur fuite.

Pouvoirs magiques. *Changement d'apparence, effroi, flammes, nuage nauséabond*, à volonté. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 8 (DD du jet de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort).

Régénération de piquants (Sur). Un spinagon peut projeter deux de ses piquants par round. Ceux-ci se régénèrent en 1 round, ce qui lui procure des munitions illimitées. Les piquants ont un facteur de portée de 9 mètres.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Une fois par jour, un spinagon peut tenter d'invoquer 1d3 spinagons (35 % de chances de succès).

NARZUGON

Les narzugons sont la cavalerie d'élite des baatezus, chevauchant des destriers noirs et autre montures fantastiques à travers les plans, dans des cavalcades maléfiques. Quand quelqu'un s'échappe de Baator, on lance les narzugons sur les traces du fuyard. Et quand le sale boulot des diables doit être fait rapidement dans le plan Matériel, les narzugons s'y rendent pour hanter la campagne à la nuit tombée.

On voit rarement les narzugons sans leur harnois clouté de maître si caractéristique. Derrière leur visière, ils ressemblent à de pâles et grisâtres êtres humains dont les yeux trahissent une incomparable tristesse. Toutefois, contempler le visage d'un narzugon revient à signer son arrêt de mort.

La plupart des narzugons chevauchent un destrier noir lors de leurs missions pour les baatezus. Certains chevauchent des barghests nobles, des sangliers sanguinaires fiélons, ou même des dragons.

Combat

Les narzugons font bon usage de la maniabilité que leur confèrent leurs montures pour réaliser des charges et des attaques en tenaille. Mais ils sont assez prudents pour se retirer d'un combat si leur monture risque de mourir. Un narzugon engage le combat en ordonnant à sa monture d'attaquer à l'aide de ses pouvoirs magiques, avant d'utiliser ses propres attaques au corps à corps. Si l'issue de la bataille est incertaine, le narzugon relève la visière de son casque et utilise son regard.

Regard cauchemardesque (Sur). Quiconque voit le visage du narzugon contemple dans ses yeux le reflet de son pire cauchemar. Tandis qu'il la fixe, fasciné, l'image terrifiante se

déploie comme une hallucination jusqu'à ce qu'elle remplace la réalité. Le regard terrifiant fonctionne comme un sort d'*assassin imaginaire* lancé comme par un ensorceleur de niveau 10 (DD 18) contre toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres.

Pouvoirs magiques. *Anathème, flammes, immobilisation de personne, profanation, suggestion,* à volonté ; *courroux de l'ordre* ou *ténèbres infernales,* 1 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 10 (DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort).

Un narzugon peut user de *téléportation sans erreur* (et emmener sa monture) comme si le sort était lancé par un ensorceleur de niveau 12.

***Convocation de baatezus* (Mag).** Une fois par jour, un narzugon peut tenter d'invoquer 1d3 érinyes ou un autre narzugon (30 % de chances de succès).

ÉNERGON

Les énergons sont des agglomérats d'énergie luisant faiblement, habités par une intelligence étrangère. Originaires des plans d'énergie, ils errent partout ailleurs pour satisfaire leur curiosité ou réaliser quelque dessein obscur.

Les xag-ya viennent du plan de l'énergie positive, tandis que les xeg-yi viennent du plan de l'énergie négative. Les deux types d'énergons sont des globes translucides d'environ 60 centimètres de diamètre, flottant et scintillant dans les airs, émettant une lueur chaude (xag-ya) ou froide (xeg-yi). Six à douze tentacules émergent de l'hémisphère inférieur du globe. Leurs seuls autres traits sont deux taches sur l'hémisphère supérieur, qui rappellent des yeux.

Créatures intangibles, les xag-ya et xeg-yi ne remarquent même pas les portes, murs et autres meubles, planant silencieusement d'un endroit à l'autre pour accomplir leurs desseins mystérieux. Ils s'arrêtent souvent pour observer les autres créatures, préférant les endroits où des naissances et des morts se produisent. Les énergons provoquent rarement le combat, mais leur simple contact est dangereux, ce qui en fait une menace pour beaucoup de créatures, qui tentent de les repousser.



Illus. de W. Reynolds

De puissants nécromanciens et prêtres capturent les énergons, les utilisant pour garder un lieu, les assister dans un rituel ou offrir des renforts à leurs séides morts-vivants. Une fois libres, les xag-ya et les xeg-yi expriment leur gratitude en guérissant leurs sauveurs ou en combattant à leurs côtés.

Les xag-yas et les xeg-yis ne parlent pas, même entre eux. Leurs modes de nutrition et de reproduction restent un mystère.

COMBAT

Les énergons aiment se déplacer en combat, utilisant la maniabilité que leur confère leur intangibilité contre des adversaires matériels. Un xag-ya ou un xeg-yi projette souvent son rayon d'énergie avant de se replier dans un objet solide pour éviter une contre-attaque. Au corps à corps, les énergons essaient de se positionner afin que leurs ennemis ne puissent pas manœuvrer facilement et tentent d'utiliser leurs Attaques réflexes pour effectuer des attaques d'opportunité supplémentaires. Un énergon ne peut combattre qu'avec quatre tentacules en même temps.

Intangible. Les énergons ne peuvent être blessés que par d'autres créatures intangibles, les armes magiques (+1 au moins) et la magie, avec 50 % de chances d'ignorer les dégâts issus d'une source tangible. Ils traversent les solides à volonté, ne tiennent pas compte de l'armure adverse et se déplacent toujours en silence.

Rayon d'énergie (Ext). Le rayon d'énergie d'un énergon a une portée de 9 mètres.

Explosion (Sur). Si un énergon tombe à 0 pv, son corps est immédiatement détruit par une explosion d'énergie positive ou négative qui inflige 1d8+9 points de dégâts à toute créature située dans un rayon de 6 mètres (Vigueur, DD 16, 1/2). Si un xag-ya voit un xeg-yi (et inversement), ils se ruent l'un sur l'autre à pleine vitesse. S'ils entrent en contact, tous deux explosent, infligeant 2d8+18 points de dégâts dans un rayon de 9 mètres (Vigueur, DD 16, 1/2).

	Xag-ya	Xeg-Yi
	Extérieur (intangible) de taille M	**Extérieur (intangible) de taille M**
Dés de vie :	5d8+5 (27 pv)	5d8+5 (27 pv)
Initiative :	+3 (Dex)	+3 (Dex)
Vitesse de déplacement :	vol 6 m (bonne)	vol 6 m (bonne)
CA :	17 (+3 Dex, +4 bonus de parade)	17 (+3 Dex, +4 bonus de parade)
Attaques :	4 contacts intangibles (+8 corps à corps) ; ou rayon d'énergie positive (+8 contact à distance)	4 contacts intangibles (+8 corps à corps) ; ou rayon d'énergie négative (+8 contact à distance)
Dégâts :	contact intangible 1d6 et énergie positive ; ou rayon d'énergie positive 1d8	contact intangible 1d6 et énergie négative ; ou rayon d'énergie négative 1d8
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Particularités :	intangible, décharge d'énergie positive, renvoi des morts-vivants, explosion	intangible, décharge d'énergie négative, intimidation des morts-vivants, explosion
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +5, Vol +4	Réf +7, Vig +5, Vol +4
Caractéristiques :	For –, Dex 17, Con 12, Int 7, Sag 10, Cha 18	For –, Dex 17, Con 12, Int 7, Sag 10, Cha 18
Compétences :	Détection +8, Discrétion +10, Fouille +5, Psychologie +8	Détection +8, Discrétion +10, Fouille +5, Psychologie +8
Dons :	Attaque réflexe, Emprise sur les morts-vivants	Attaque réflexe, Emprise sur les morts-vivants
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2–8)	solitaire ou groupe (2–8)
Facteur de puissance :	4	5
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	6–9 DV (taille M), 10–15 DV (taille G)	6–9 DV (taille M), 10–15 DV (taille G)

Xag-ya

En tant que créature de l'énergie positive, le xag-ya peut guérir ses amis et infliger des dégâts supplémentaires aux morts vivants.

Décharge d'énergie positive (Sur). Un xag-ya peut effectuer une attaque de contact à distance ou frapper à l'aide de son contact intangible pour transmettre de l'énergie positive à sa cible. Les morts-vivants (même s'ils sont intangibles) subissent 2d8+5 points de dégâts supplémentaires. Le xag-ya peut également canaliser son énergie positive vers des créatures vivantes, leur restituant jusqu'à 2d8+5 points de vie. Le xag-ya est capable de contrôler son énergie positive pour ne pas guérir des adversaires de chair et d'os (n'infligeant ainsi que les dégâts de base). Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à 5 fois par jour.

Renvoi des morts-vivants (Sur). En emplissant une zone de 18 mètres de rayon d'énergie positive, le xag-ya peut repousser les morts-vivants. Il est capable de les renvoyer comme un prêtre de niveau 5, jusqu'à 5 fois par jour. Par contre, il est incapable de les détruire de cette façon.

Xeg-yi

En qualité de créature de l'énergie négative, le xeg-yi peut infliger des dégâts supplémentaires aux êtres vivants.

Décharge d'énergie négative (Sur). Un xeg-yi peut effectuer une attaque de contact à distance ou frapper à l'aide de son contact intangible pour transmettre de l'énergie négative à sa cible. Les adversaires vivants subissent 2d8+5 points de dégâts supplémentaires, mais cela soigne les morts-vivants d'autant de points. Le xeg-yi est capable de contrôler son énergie négative pour ne pas soigner des adversaires morts-vivants (n'infligeant ainsi que les dégâts de base). Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à 5 fois par jour.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Un xeg-yi peut inonder d'énergie négative une zone de 18 mètres de rayon, faisant ainsi fuir les morts-vivants terrifiés. Il les intimide comme un prêtre de niveau 5, jusqu'à 5 fois par jour. Par contre, il ne saurait en prendre le contrôle.

ÉPHÉMÈRE

Habitants du plan de l'Ombre, les éphémères finissent souvent en tant que gardiens, montures ou chasseurs dans les autres plans. Quoi qu'il en soit, ils sont composés d'ombre, ce qui en fait d'effrayants adversaires.

BÊTE CRÉPUSCULAIRE

Les bêtes crépusculaires tirent leur subsistance d'endroits remplis d'ombre comme les canyons, les forêts et les complexes souterrains. Elles méprisent la lumière vive comme l'obscurité totale, car toutes deux les affament.

Une bête crépusculaire ressemble à un lézard bicéphale de taille humaine et composé d'ombre. Elle se déplace sur quatre appendices indistincts qui semblent se fondre dans le néant. Ses deux têtes sont des silhouettes bien découpées, comme sa queue barbelée. Elle garde vicieusement son terrain de chasse (comme une crypte faiblement éclairée), attaquant les intrus porteurs de lanternes qui font reculer sa nourriture de ténèbres.

Combat

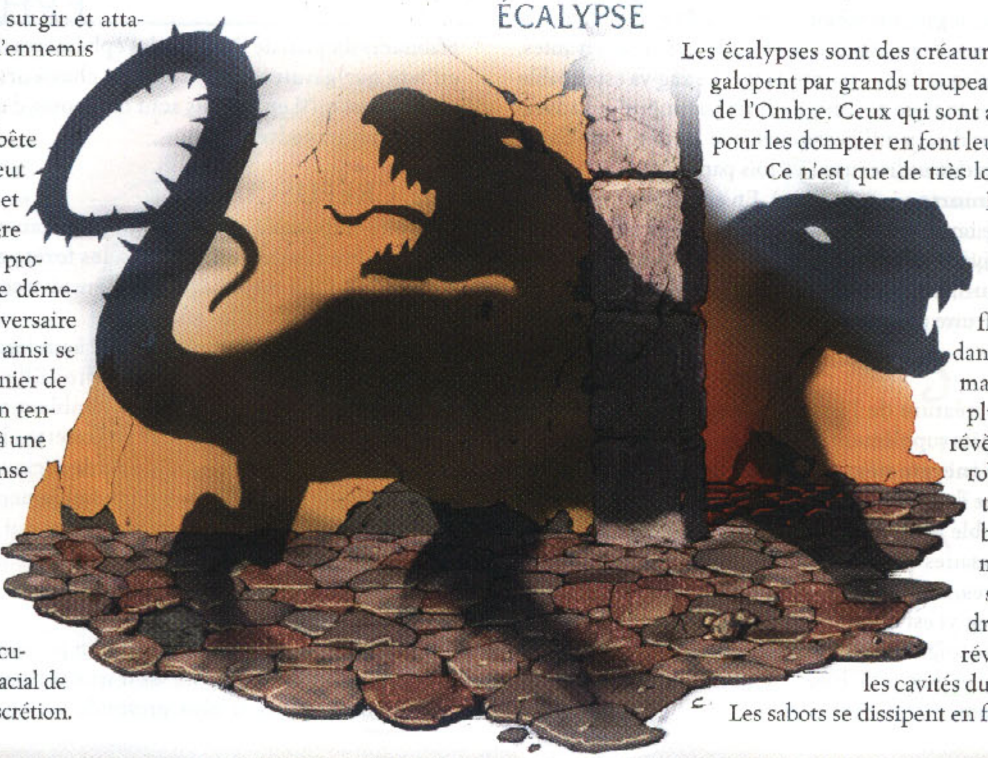
Les bêtes crépusculaires protègent en premier lieu leur antre obscur, en particulier contre les intrus porteurs de lumière. La bête se cache dans la plus profonde poche d'ombre qu'elle

	Bête crépusculaire Extérieur de taille M	Écalypse Extérieur de taille G	Banian ténébral Plante de taille TG
Dés de vie :	8d8+8 (44 pv)	10d8+40 (85 pv)	15d8+75 (142 pv)
Initiative :	+6 (+2 Dex, +4 Science de l'init.)	+3 (Dex)	–1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	9 m	12 m, vol 27 m (bonne)	0 m
CA :	15 (+2 Dex, +3 naturelle)	22 (–1 taille, +3 Dex, +10 naturelle)	18 (–2 taille, –1 Dex, +11 naturelle)
Attaques :	2 morsures (+10 corps à corps), queue barbelée (+8 corps à corps)	2 coups de sabots (+15 corps à corps)	4 lianes (+18 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d8+2, queue barbelée 1d4+1	sabots 1d8+5	lianes 1d8+9
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m	1,50 m x 3 m/1,50 m	3 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales :	–	pouvoirs magiques	étreinte, pendaison, affaiblissement de la Force
Particularités :	–	fusion avec les ombres, intangibilité	changement de plan, camouflage, plante, demi-dégâts contre les armes perforantes
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +7, Vol +8	Réf +10, Vig +11, Vol +7	Réf +4, Vig +14, Vol +4
Caractéristiques :	For 14, Dex 15, Con 13, Int 8, Sag 15, Cha 13	For 20, Dex 16, Con 18, Int 6, Sag 10, Cha 15	For 29, Dex 8, Con 21, Int 4, Sag 9, Cha 12
Compétences :	Déplacement silencieux +13, Détection +13, Discrétion +17, Escalade +11, Perception auditive +9, Sens de l'orientation +9	Détection +13, Discrétion +7, Perception auditive+13, Psychologie +8, Sens de l'orientation +13	–
Dons :	Attaques multiples, Attaque réflexe, Science de l'initiative	Arme de prédilection (sabots), Course, École renforcée (illusion)	–
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme	forêt
Organisation sociale :	solitaire ou meute (2–5)	solitaire ou en bande (4–24)	solitaire
Facteur de puissance :	3	9	10
Trésor :	1/10e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets	aucun	1/10e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre	généralement mauvais
Évolution possible :	9–12 DV (taille M), 13–18 DV (taille G)	11–20 DV (taille G), 21–30 DV (taille TG)	16–30 DV (taille TG), 31–45 DV (taille Gig)

trouve, pour en surgir et attaquer autant d'ennemis que possible.

Composée d'ombre, une bête crépusculaire peut étendre ses cous et sa tête de manière irréelle, ce qui lui procure une allonge démesurée. Un adversaire imprudent peut ainsi se retrouver prisonnier de ses crocs noirs en tentant de se mettre à une distance qu'il pense raisonnable.

Compétences. Leur nature sombre et ténébreuse confère aux bêtes crépusculaires un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion.



Illus. de M. Cavotta

ÉCALYPSE

Les écalypses sont des créatures équines qui galopent par grands troupeaux dans le plan de l'Ombre. Ceux qui sont assez puissants pour les dompter en font leurs montures.

Ce n'est que de très loin qu'une écalypse peut être prise pour un cheval. La différence la plus flagrante réside dans ses six pattes, mais un examen plus détaillé en révèle d'autres. Sa robe est d'un gris terne qui semble presque immatériel, plus sombre aux endroits où la peau révèle les côtes, les cavités du crâne et les os. Les sabots se dissipent en filets de brume,

comme la crinière et la queue. Ses yeux sont deux globes noirs et ternes qui ne reflètent aucune lumière. Les écalypses ne hennissent pas, mais émettent des grondements sourds. Elles communiquent par télépathie les unes avec les autres et avec leur cavalier, mais jamais avec des étrangers.



Combat

Une écalypse combat en ruant et en frappant à l'aide de ses sabots qui, brièvement, prennent assez de substance pour frapper et écraser. Si la bataille tourne à son désavantage, elle devient intangible et fuit.

Pouvoirs magiques. *Orientation* et *traversée des ombres*, à volonté ; *champ de force*, 3 fois par jour ; *changement de plan*, 1 fois par jour (sur elle-même et son cavalier uniquement). Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 15 (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).

Intangibilité (Sur). Une écalypse peut se rendre intangible en entreprenant une action simple. Elle ne peut être blessée que par d'autres créatures intangibles, les armes magiques (+1 au moins) ou la magie, sachant qu'elle a 50 % de chances de ne pas être affectée par les dégâts issus de sources physiques. Elle traverse les objets solides à volonté et se déplace toujours en silence. Sa CA passe à 14 (–1 taille, +3 Dex, +2 parade). Ses sabots délivrent des attaques de contact intangibles qui ignorent les armures naturelles, les armures et les boucliers, dotées d'un bonus de +13 et infligeant 1d8 points de dégâts.

Fusion avec les ombres (Sur). Hormis en pleine lumière du jour, une écalypse peut toujours disparaître dans les ombres, ce qui lui procure un camouflage de 90 %. Les lumières artificielles, y compris les sorts de *lumière* ou de *flamme éternelle*, ne dissipent pas ce pouvoir, au contraire d'un sort de *lumière du jour*.

Monter une écalypse

L'écalypse rechigne à porter la selle, mais accepte un cavalier qui saura la dompter. Le futur cavalier doit pour ce faire grimper sur le dos de la créature, en maintenant sa prise ou en utilisant la magie pour l'immobiliser. Il doit ensuite réussir un jet d'Équitation (DD 30) pour rester sur l'écalypse qui rue comme un diable (avec un malus de –5 à ce jet s'il chevauche à cru). En cas d'échec, le cavalier est désarçonné – ce qui suscite une attaque d'opportunité de la part de l'écalypse – et subit 1d6 points de dégâts, atterrissant face contre terre près de la bête. Selon les circonstances, l'écalypse devient intangible et s'enfuit ou attaque.

Si l'écalypse est domptée, elle communique de son plein gré et sert aussi loyalement qu'un cheval normal. Pour ce cavalier seulement, le malus au jet d'Équitation correspondant au fait qu'il monte à cru ne s'applique plus, et le pouvoir d'intangibilité de l'écalypse l'affecte également. Une écalypse peut combattre en portant son cavalier, mais ce dernier ne peut pas combattre sans réussir un jet d'Équitation (cf. *Équitation*, page 69 du *Manuel des Joueurs*).

Certains cavaliers se contentent de dominer l'écalypse par magie et de la chevaucher avec une selle, mais ses pouvoirs ne s'étendent alors plus à eux. L'écalypse résiste au contrôle magique autant qu'elle le peut.

BANIAN TÉNÉBRAL

Les banians ténébraux sont les arbres noirs qui hantent les forêts les plus périlleuses. Ils se confondent avec les autres arbres, étranglant les intrus avec les nœuds coulants de leurs lianes.

Bien qu'il demeure toujours dans l'ombre, un banian ténébral ressemble aux arbres qui l'entourent, en un peu plus grand. Son réseau de racines peut couvrir plus de 100 m_, et ses branches forment une couverture presque impénétrable à 6 mètres au-dessus du sol de la forêt. Ses branches cachent des lianes d'une noirceur d'encre qui se glissent autour des victimes imprudentes, les arrachant au sol pour les étouffer. Une fois que le banian ténébral a étranglé sa victime, les tentacules traînent son cadavre sur les racines exposées, où sa décomposition fertilise l'arbre.

Les banians ténébraux parlent le sylvestre mais le font rarement.

Illus. de M. Carotta

Combat

Un banian ténébral est assez malin pour savoir qu'il doit la réussite de son attaque à la surprise. Plante sessile, il ne peut pas s'enfuir si la bataille tourne à son désavantage, bien qu'il puisse se retirer dans le plan de l'Ombre et y combattre. Il combat à mort à moins qu'il puisse s'emparer d'un otage pour négocier une trêve.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le banian ténébral doit saisir une victime de taille G au maximum avec l'une de ses lianes. Chaque jet de lutte réussi après le premier inflige des dégâts de lianes normaux. S'il surprend plusieurs adversaires, le banian ténébral essaie d'en attraper jusqu'à quatre, malgré le bonus d'attaque réduit correspondant à des jets de lutte successifs (son bonus le plus élevé aux jets de lutte est de +28).

Pendaison (Ext). Quand le banian ténébral saisit un ennemi, il peut, au round suivant, le tirer d'un coup sec à 6 mètres dans les airs s'il le tient toujours. Les ennemis qui échappent à sa prise subissent 2d6 points de dégâts dus à la chute.

Affaiblissement de la Force (Sur). Quand un banian pend une proie, chaque tentacule lui inflige 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Force par round où la prise est maintenue (en plus des dégâts normaux des tentacules). Un jet de Vigueur réussi (DD 22) annule l'affaiblissement de Force pour ce round.

Changement de plan (Sur). En entreprenant une action libre, un banian ténébral peut regagner (avec n'importe quel ennemi qu'il a saisi) une forêt du plan de l'Ombre pendant 5 rounds, comme avec le sort de *changement de plan*. Le banian ténébral et toute créature située à 6 mètres de lui reviennent à l'endroit original du plan Matériel au terme de ce laps de temps, à moins que le banian n'ait été détruit entre-temps, auquel cas tout adversaire survivant devra retrouver seul le chemin de chez lui. Les banians natifs du plan de l'Ombre peuvent glisser vers le plan Matériel de la même manière.

Camouflage (Ext). Comme un banian ténébral ressemble à un arbre normal lorsqu'il n'agit pas, il faut réussir un jet de Détection (DD 25) pour le remarquer avant qu'il n'attaque. On peut également effectuer un jet de Connaissances (plantes ou herbes) en place et lieu du jet de Détection.

Plante. Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les changements de forme et les coups critiques.

Demi-dégâts contre les armes perforantes (Ext). Les armes perforantes n'infligent que la moitié des dégâts au banian ténébral, pour un minimum de 1 point de dégâts.

GÉNIE

De toutes les créatures qui habitent les plans élémentaires, les génies sont ceux qui interagissent le plus avec le plan Matériel. Certains génies vivent dans une opulente oisiveté, mais beaucoup ressentent l'appel de l'aventure et du péril.

Sous leur forme naturelle, les génies ressemblent souvent à des humains, certains traits trahissant leur nature. Les daos, par exemple, sont trapus et athlétiques, tandis que la peau des marids est souvent bleutée. Comme les génies sont les maîtres des illusions, il ne faut pas prendre leur apparence pour argent comptant.

Leur comportement est influencé par leur plan d'origine. Les daos aiment troquer de l'or et des gemmes, tandis que l'humeur des marids est aussi capricieuse qu'une mer d'huile avant la tempête. Ils ont en commun leur tempérament curieux, quittant souvent leurs vastes palais élémentaires pour se laisser entraîner dans les affaires et les conflits du plan Matériel.

COMBAT

Grâce à l'étendue de leurs pouvoirs magiques, la façon de combattre des génies est très variée. Ils tendent à considérer le combat comme une énigme, essayant différentes techniques et traquant les failles de l'ennemi.

***Changement de plan* (Mag).** Un génie peut passer dans n'importe quel plan élémentaire, dans le plan Astral ou dans le plan Matériel. Ce pouvoir transporte le génie et jusqu'à six autres créatures, à condition qu'elles le tiennent par la main. Par ailleurs, il est semblable au sort du même nom.

Télépathie (Sur). Un génie peut communiquer par télépathie avec toute créature douée de langage dans un rayon de 30 mètres.

DAO

Génies du plan élémentaire de la Terre, les daos lancent souvent des opérations d'extraction de gemmes, chez eux comme dans le plan Matériel. Ils aiment troquer pouvoirs et richesses, mais ont tendance à considérer les créatures inférieures comme de simples ressources à exploiter avant de s'en débarrasser.

Semblables à des humains athlétiques vêtus d'une robe de soie, les daos sont presque toujours couverts de joyaux. Leur forme naturelle est trop grande pour passer pour humaine, mais comme beaucoup de génies, ils usent de *modification d'apparence* pour ressembler à des humains ou à des nains quand il leur sied.

Dans le plan élémentaire de la Terre, beaucoup de daos vivent dans un grand complexe souterrain nommé le Grand Fouissement Funeste, où ils forcent des esclaves élémentaires à un dur labeur dans leurs mines de gemmes. Le Grand Fouissement Funeste est de la taille d'un continent, secoué par de fréquents tremblements de terre, qui amusent les daos. Des rivalités sans fin les opposent pour le poste de Grand Khan des daos.

Ailleurs, des bandes de daos s'organisent dans de grands labyrinthes souterrains administrés par un ataman ou un hetman, qui règne d'une « main de marbre » sur les autres daos et les esclaves qu'ils exploitent.

Les daos parlent l'aquatique, le terrien et le commun.

Combat

Lors des combats, les daos réorganisent le champ de bataille à leur convenance. Avec *mur de pierre, passe-muraille* et *transmutation de la pierre en boue*, ils divisent leurs ennemis, scellent ou créent des issues, et gênent leurs mouvements. Puis ils mettent avec plaisir leur force à l'épreuve, plongeant à mains nues au cœur de la mêlée.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien, détection faussée, état gazeux, image prédéterminée, invisibilité, modification d'apparence, mur de pierre* et *passe-muraille*, à volonté ; *glissement de terrain* et *transmutation de la pierre en boue*, 3 fois par jour ; peut accorder jusqu'à trois *souhaits limités* (à tout autre qu'un génie), 1 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 19 (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).

Maîtrise de la terre (Ext). Les daos bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts quand leur adversaires et eux touchent le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, le dao est victime d'un malus de –4 aux jets d'attaque

	Dao	Marid
	Extérieur (Air, Mal) de taille G	**Extérieur (Chaos, Eau) de taille G**
Dés de vie :	8d8+16 (52 pv)	11d8+22 (71 pv)
Initiative :	+0	+3 (Dex)
Vitesse de déplacement :	6 m	6 m, nage 18 m
CA :	17 (–1 taille, +8 naturelle)	19 (–1 taille, +3 Dex, +7 naturelle)
Attaques :	coup (+13/+8 corps à corps)	coup (+16/+11 corps à corps)
Dégâts :	coup 1d8+9	coup 1d8+9
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques, maîtrise de la terre, poussée	pouvoirs magiques, maîtrise de l'eau, extinction du feu, maelström
Particularités :	changement de plan, télépathie	RM 27, changement de plan, télépathie
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +8, Vol +8	Réf +10, Vig +9, Vol +9
Caractéristiques :	For 22, Dex 11, Con 14, Int 11, Sag 15, Cha 15	For 23, Dex 16, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 15
Compétences :	Artisanat (une forme au choix) +11, Connaissance des sorts +9, Détection +13, Estimation +11, Psychologie +13	Artisanat (deux formes au choix) +17, Connaissance des sorts +17, Déplacement silencieux +17, Détection +16, Évasion +12, Intimidation +16, Perception auditive +16, Psychologie +16
Dons :	Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement	Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)	solitaire, groupe (2–4) ou bande (6–15)
Facteur de puissance :	7	9
Trésor :	pièces normales, biens précieux (x2), objets normaux	normal (x2)
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours chaotique neutre
Évolution possible :	9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)	12–15 DV (taille G), 16–33 DV (taille TG)

et de dégâts (ces modificateurs ne sont pas compris dans les caractéristiques ci-dessus).

Poussée (Ext). Un dao peut lancer une charge à mains nues sans susciter d'attaque d'opportunité. Les modificateurs dus à la maîtrise de la terre (cf. ci-dessus) s'appliquent aussi aux jets de Force opposés du dao.



MARID

Les marids sont des génies férocement indépendants, aussi incontrôlables que l'océan lui-même. Dans leurs palais du plan élémentaire de l'Eau ou dans les mers du plan Matériel, les marids se plaisent à chasser ou à chercher les perles et les autres trésors des profondeurs marines. Ceux du plan Matériel ont un autre passe-temps : couler les navires et noyer les marins.

Les marids ressemblent à des humains à la peau bleue mesurant 4,80 mètres. Leurs vêtements, quand ils daignent en porter, sont conçus pour ne pas entraver leurs déplacements à la nage. Certains marids revêtent des atours d'algues marines tressées, au brocart de perles et de corail.

En tant que groupe, la structure sociale des marids est bien plus souple que celle des autres génies. Dans le plan élémentaire de l'Eau existe un vague empire gouverné par un padischah, mais bien des marids ne reconnaissent pas son autorité. Plusieurs héritiers rivalisent en permanence pour le Trône de Corail, et beaucoup ne sont pas prêts à attendre le terme naturel du règne du padischah actuel.

Combat

Tout marid sait qu'il est en sécurité dans l'eau, et combattra rarement hors de son élément. Mais sous les flots, le marid est redoutable. Sa tactique consiste souvent à faire couler les navires ennemis, avant d'engloutir les naufragés dans un maelström.

Pouvoirs magiques. *Création d'eau, détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection du Bien, détection du Mal, invisibilité, métamorphose* et *purification de nourriture et d'eau* (eau uniquement), à volonté ; *brouillard dense, contrôle de l'eau, état gazeux* et *respiration aquatique*, 5 fois par jour ; *souhait limité* (accordé à tout autre qu'un génie), 1 fois par an.

Maîtrise de l'eau (Ext). Les marids bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts quand leurs adversaires et eux sont en contact avec l'eau. par contre, si l'un d'eux se trouve sur la terre ferme, le dao subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs ne sont pas compris dans les caractéristiques).

Illus. de M. Cavotta

Un marid représente une menace sérieuse pour tout vaisseau croisant sa route. Il peut aisément faire chavirer les navires de moins de 16,5 mètres de long et arrêter ceux mesurant jusqu'à 33 mètres. Il peut même réduire de moitié la vitesse de déplacement des embarcations mesurant jusqu'à 66 mètres de long.

Extinction du feu (Ext). Le contact du marid éteint les torches, les feux de camp, les lanternes et les flammes exposées d'origine non magique si elles sont de taille G ou inférieure. Le marid peut dissiper les feux magiques qu'il touche comme avec un sort de *dissipation de la magie* lancé par un ensorceleur de niveau 11.

Maelström (Sur). Le marid peut se transformer en maelström toutes les 10 minutes, à condition d'être sous l'eau, et rester sous cette forme pendant 5 rounds. Il se déplace alors à sa vitesse normale dans l'eau ou au fond..

Le maelström mesure 1,50 m de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité supérieure. Sa hauteur varie entre 3 et 12 mètres. Les créatures de taille G ou inférieure risquent de subir des dégâts et d'être entraînées sous l'eau au contact du maelström. Toute créature affectée doit réussi un jet de Réflexes (DD 19) en entrant en contact avec le tourbillon pour éviter de subir 2d6 points de dégâts. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit effectuer un second jet de Réflexes pour éviter d'être happée et d'être ballottée dans le tourbillon, subissant les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature sait nager, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au maelström. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager. Le marid peut à tout moment éjecter une créature ainsi prisonnière, la déposant là où il se trouve.

Si la base du maelström touche le fond, il soulève un nuage de débris. Ce nuage est centré sur le marid et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Il gêne la visibilité au-delà de 1,50 m, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de moins de 1,50 m bénéficient d'un camouflage de 50 %, les autres d'un camouflage total (cf. page 133 du *Manuel des Joueurs*). Tout individu pris dans le nuage doit réussir un jet de Concentration (DD 19) s'il souhaite lancer le moindre sort.

GITHYANKI

Extérieur (Mal) de taille M
Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
Initiative : +1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 16 (+1 Dex, +5 cuirasse)
Attaques : épée à deux mains de maître (+3 corps à corps) ; ou arc long composite (+2 distance)
Dégâts : épée à deux mains 2d6 ; ou arc long composite 1d8
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : facultés psioniques
Particularités : facultés psioniques, RM variable (cf. description)
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +1
Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 13, Int 11, Sag 8, Cha 10
Compétences : Artisanat (fabrication d'armes) +2, Artisanat (fabrication d'armures) +2, Fouille +4
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains)
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : compagnie (2–4 guerriers de niveau 3), escouade (11–20 guerriers de niveau 3, 2 sergents de niveau 7, 1 capitaine de niveau 9 et 1 jeune dragon rouge), ou régiment (30–100 guerriers de niveau 3, 1 sergent de niveau 7 par tranche de 10 membres, 5 lieutenants de niveau 7, 3 capitaines de niveau 9, 1 chef de niveau 16 et 1 dragon rouge adulte par tranche de 30 membres)
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal
Alignement : toujours mauvais (au choix)
Évolution possible : par une classe de personnage

Les githyankis constituent une vieille lignée humanoïde qui réside dans le plan Astral, remplissant leurs armureries pour les embuscades, raids ou guerres.

Ils sont maigres, atteignant 1,90 m pour 85 kg environ. Leur peau est jaunâtre et rêche, et ils affichent habituellement des cheveux noirs attachés en une ou plusieurs queues de cheval. Leurs yeux brillent d'un air menaçant, et leurs oreilles sont pointues et dentelées. Ils apprécient les vêtements sophistiqués et les armures baroques. En fait, ils vénèrent armes et armures, et il n'est pas rare qu'ils montrent davantage d'intérêt pour leur équipement que pour un compagnon.

Les githyankis parlent leur propre langage secret, mais ils connaissent également le commun et le draconien. À l'instar des nains, ce sont des maîtres artisans, qui cependant se concentrent exclusivement sur les objets à usage martial. Leurs créations sont caractéristiques de leur race et ceux qui entrent en possession de l'un de ces objets courent le risque d'être très sommairement exécutés si jamais ils croisent le chemin de membres de cette espèce. La plupart des githyankis que l'on rencontre hors de chez eux sont des guerriers. Néanmoins, il est possible de rencontrer parmi eux des magiciens (qualifiés de « sorciers ») et des personnages multiclassés (les *gish*).

COMBAT

Les githyankis sont des combattants aguerris, familiers des tactiques d'embuscade, de couverture et des attaques psioniques à distance. Ils préfèrent cependant engager leurs adversaires au corps à corps, gagnant ainsi la possibilité de se servir de leurs dévastatrices armes de mêlée. Celles-ci sont le plus souvent des épées à deux mains, des épées bâtardes et autres armes à la lame particulièrement large. Toutes sont des armes de maître, de facture githyanki, décorées et baptisées. Les magiciens de cette race usent de leurs pouvoirs avec une précision stupéfiante afin de soutenir leurs camarades dans la mêlée.

***Facultés psioniques* (Mag).** *Clairaudience/clairvoyance, manipulation à distance, porte dimensionnelle* et *télékinésie*, à volonté. À partir du niveau 8, un githyanki peut user de *changement de plan*, 1 fois par jour. Ces facultés sont lancées comme par un magicien de niveau 16.

Résistance à la magie (Ext). Les githyankis possèdent une résistance à la magie égale à 5 +1/niveau du personnage.

Épées d'argent

Ces épées impressionnantes sont portées par les combattants githyankis de niveau 7 et plus. De manufacture typique, une *épée d'argent* est une *épée à deux mains* +3 qui ressemble beaucoup aux

armes ordinaires des githyankis. Cependant, au corps à corps, une telle lame se transforme en une colonne de liquide argenté, altérant l'équilibre de l'arme round après round tandis que sa forme coule et chatoie. Entre les mains d'une créature ne possédant pas le don Maniement des armes exotiques approprié, l'arme est lourde et peu maniable (–4 aux jets d'attaque), et n'est dotée que de son bonus d'altération. Un utilisateur compétent évoluant dans le plan Astral est cependant capable de s'en prendre à la corde d'argent qui relie nombre de voyageurs astraux à leur forme physique. Cette corde normalement intangible est traitée comme un objet tangible affublé d'une CA égale à celle de son propriétaire, d'une solidité de 10 et de 20 points de résistance (cf. *Attaquer un objet*, page 135 du *Manuel des Joueurs*). Une corde d'argent parfaitement visible et longue de 1,50 m suit tout voyageur astral avant de disparaître dans la matière même du plan. Le fait de l'attaquer suscite une attaque d'opportunité de la part du voyageur astral assailli.

Si la corde est endommagée, le voyageur doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine d'être renvoyé dans son corps sur-le-champ – ce qui peut finalement être une bonne idée s'il n'est pas capable de combattre les githyankis dans leur plan d'origine. Si la corde est tranchée, le corps physique de la créature et son écho astral sont instantanément tués.

Les *épées d'argent vorpales +5* existent, mais il s'agit d'artefacts rares, qu'on ne retrouve qu'entre les mains des héros de cette race. Si une *épée d'argent* se retrouve en possession d'un étranger, les githyankis le tueront s'ils le peuvent, la voleront s'ils le doivent, négocieront s'ils y sont obligés, ou s'allieront à son plus puissant ennemi en dernier ressort.

Niveau de lanceur : 11. *Conditions* : Création d'armes et d'armures magiques, le créateur doit être un githyanki. *Prix de vente* : 98 350 po. *Coût de création* : 49 000 po et 3 920 PX.



Illus. de W. Reynolds

LA SOCIÉTÉ DES GITHYANKIS

Les flagelleurs mentaux réduisirent en esclavage des races entières, parmi lesquelles les ancêtres des githyankis. Des siècles de captivité donnèrent naissance à la haine, nourrirent leur obstination et leur conférèrent finalement des facultés psioniques. Dotés de leurs armes mentales et d'un puissant leader autour duquel se rallier (le légendaire Gith), les esclaves entreprirent une lutte interplanaire qui s'acheva par l'anéantissement de l'empire illithid, libérant ainsi les survivants. Cependant, ceux-ci se divisèrent bientôt en deux races distinctes, les githyankis et leurs ennemis mortels, les githzerais (cf. ci-dessous). Depuis, les uns comme les autres cherchent continuellement à s'entretuer. Cette animosité s'est développée au fil des siècles, faisant des githyankis ce qu'ils sont aujourd'hui – des créatures maléfiques et militaristes. Mais la haine commune que ces deux races entretiennent à l'encontre des flagelleurs mentaux ne connaît aucune limite, et elles cessent d'ailleurs les hostilités pour trucider leurs anciens maîtres dès que l'occasion se présente.

Les githyankis vivent dans de gigantesques forteresses qui dérivent dans le plan Astral. Ils y font du commerce, produisent des biens et de la nourriture, et y mènent tout simplement leur existence. Les demeures familiales n'existent pas, car la plupart des individus préfèrent le confort de leur propre habitation. Cependant, ils évoluent souvent en groupes, affilant ensemble leurs talents martiaux. Une forteresse abrite 20 % de civils (des enfants pour la plupart) sur l'ensemble de la population y résidant. Hommes et femmes remplissent les mêmes fonctions et occupent les mêmes classes.

Les githyankis ne vénèrent aucune divinité, mais rendent hommage à une « reine liche ». Souveraine jalouse et paranoïaque, elle dévore l'essence de tout congénère dépassant le niveau 16. En plus d'éliminer les rivaux potentiels, la reine liche renforce son pouvoir à l'aide des essences vitales ainsi dévorées.

Le pacte des dragons rouges. Les githyankis ont conclu une alliance raciale avec les dragons rouges, qui leur servent

occasionnellement de monture. Ainsi, tous bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets de Diplomatie quand ils ont à faire avec ce type de dragons. Quand ils se déplacent en groupes importants, il leur est possible, à l'entière discrétion du MD, de conclure des alliances temporaires.

PERSONNAGES GITHYANKIS

La classe de guerrier est la classe de prédilection des githyankis. Ils n'entament jamais de carrière de prêtre, sauf quand ils renient leur redoutable reine liche (ce qui est un choix dangereux et souvent fatal). Certains, parmi les plus puissants seigneurs de la guerre, deviennent des chevaliers noirs.

GITHZERAI

Extérieur de taille M
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +3 (Dex)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 17 (+3 Dex, +4 armure d'inertie)
Attaques : dague (+2 corps à corps) ; ou arc long composite (+4 distance)
Dégâts : dague 1d4 ; ou arc long composite 1d8
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Qualités spéciales : facultés psioniques, armure d'inertie, RM variable (cf. description)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +3
Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 10, Int 8, Sag 12, Cha 11
Compétences : Concentration + 4, Fouille +2
Dons : Arme de prédilection (dague)

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : communauté (3–12 élèves de niveau 3), secte (12–24 élèves de niveau 3, 2 professeurs de niveau 7 et 1 mentor de niveau 9) ou ordre (30–100 élèves de niveau 3, 1 professeur de niveau 7 par tranche de 10 adultes, 5 mentors de niveau 9, 2 maîtres de niveau 13 et 1 sensei de niveau 16)
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal
Alignement : neutre (au choix)
Évolution possible : par une classe de personnage

Les githzerais sont d'impitoyables humanoïdes qui vivent dans le plan des Limbes, à l'abri de leurs monastères cachés.

Ils sont à la fois plus minces et plus grands que les humains, affichent des traits anguleux, un visage allongé et des yeux gris ou jaunes. Stricts et austères, les githzerais apprécient la sobriété, ce qui se reflète aussi bien dans leur personnalité que dans leur manière de s'habiller.

En règle générale, ce sont des individus silencieux, qui gardent leurs conseils pour eux et qui ne font confiance qu'à bien peu de personnes en dehors des leurs. Ils parlent leur propre langue (qui est assez proche de celle des githyankis pour qu'ils soient capables de se comprendre quand ils décident de palabrer au lieur de se battre), mais beaucoup parlent également le commun.

De nombreux githzerais sont des moines. Toutefois, les ensorceleurs, les roublards et les personnages multiclassés (les *zerths*) occupent également une place indispensable au sein du monastère.

COMBAT

Les githzerais n'ont jamais peur d'être pris sans défense, car leur corps même est une arme. Les moines sont des combattants meurtriers, même lorsqu'ils n'ont ni arme ni armure, et ils brûlent constamment d'envie d'offrir « un bon combat » à leurs ennemis jurés, les githyankis et les flagelleurs mentaux. Au corps à corps, les ensorceleurs utilisent souvent leurs pouvoirs pour seconder les moines, guerriers psychiques et autres roublards.

***Facultés psioniques* (Mag).** *Feuille morte*, *fracassement* et *hébétement*, à volonté. Au niveau 11, un githzerai peut utiliser *changement de plan*, 1 fois par jour. Ces facultés sont lancées comme par un ensorceleur de niveau 16.

***Armure d'inertie* (Mag).** Les githzerais peuvent utiliser leur force psychique pour bloquer les coups de leurs ennemis, ce qui leur confère un bonus d'armure de +4 tant qu'ils sont conscients.

Résistance à la magie (Ext). Les githzerais possèdent une résistance à la magie égale à 5 +1/niveau du personnage.

LA SOCIÉTÉ DES GITHZERAIS

Les ancêtres des githzerais s'unirent sous le commandement du rebelle Gith (cf. partie consacrée aux githyankis ci-dessus) et terrassèrent l'empire interplanaire des flagelleurs mentaux.

Une fois libres, les anciens esclaves se séparèrent idéologiquement, puis devinrent deux races distinctes, les githzerais d'un côté et leurs ennemis mortels, les githyankis, de l'autre. Le passé de servitude des premiers fut à l'origine de leur style de vie monastique, par le biais duquel tous apprennent dès l'enfance à éradiquer les oppresseurs et les ennemis potentiels de leur peuple (tout ce qui n'est pas githzerai).

Les githzerais vivent dans des monastères autonomes ayant des allures de forteresses, cachés au plus profond du Chaos Tourbillonnant des Limbes. Tandis que le désordre règne à l'extérieur, la stabilité est de rigueur en leur sein. Chaque monastère est placé sous le contrôle d'un sensei, un moine de niveau 16 au moins, et respecte un emploi du temps strict composé de chants, de repas, d'exercices physiques et de dévotions, tout ceci selon la philosophie personnelle du sensei dirigeant la communauté. L'édifice abrite 15 % de civils (des enfants pour la plupart). Hommes et femmes occupent les mêmes rôles et classes.

Rrakkma. Parfois, au titre de dévotions, les githzerais mettent sur pied des groupes de chasse à l'illithid appelés *rrakkma*. Un *rrakkma* comprend 4–5 githzerais de niveau 8 et 1–2 de niveau 11, en majorité des moines, mais également un ensorceleur au moins, voire un roublard. Un *rrakkma* ne rentre jamais avant d'avoir tué au moins autant de flagelleurs mentaux qu'il n'accueille de membres.

PERSONNAGES GITHZERAIS

La classe de moine est la classe de prédilection des githzerais (ces personnages sont d'alignement loyal neutre).

INÉLUCTABLE

Issus du plan loyal neutre de Méchanus, les inéluctables sont des créatures artificielles dont le seul rôle est de faire respecter les lois naturelles de l'univers.

Chaque type d'inéluctable est conçu pour traquer et punir un genre particulier de transgression, cherchant tout individu ou groupe ayant violé un principe fondamental comme

« le coupable doit être puni », « il faut respecter sa part du marché » ou « tout le monde finit par mourir ».

Quand un inéluctable est créé, il reçoit sa première mission, trouve le coupable et inflige la punition appropriée. La sentence est généralement la mort, bien que certains inéluctables préfèrent remettre une compensation à la partie outragée, utilisant un sort de *quête* ou de *marque de la justice* pour s'assurer de la coopération du transgresseur. Dès son premier pas, l'inéluctable est entièrement concentré sur sa cible. Il persiste dans ses efforts, aussi ténue soit sa piste, même si la tâche semble désespérée. On sait que certains inéluctables, incapables de franchir les océans autrement, les ont traversés à pied, pendant des mois, parcourant le fond marin jusqu'à l'autre rive.

Les inéluctables sont tenaces dans l'exécution de leur mission, mais ont pour ordre de laisser les innocents en paix. Les complices de leur proie constituent cependant un gibier rêvé, ce qui génère parfois des conflits dans leur programmation. Même les inéluctables les plus efficaces sont de temps à autre rappelés à Méchanus pour être reprogrammés.

Les inéluctables n'hésitent pas à se sacrifier pour accomplir leur mission, mais ils ne sont pas suicidaires. Quand la victoire est impensable, ils battent en retraite pour trouver une manière de rétablir l'équilibre. Ce sont des ennemis déterminés mais patients. Ils peuvent conclure une alliance si cela sert leur mission, mais ils peinent à garder longtemps leurs alliés. Quiconque passe du temps en leur compagnie se rend vite compte qu'un qu'inéluctable est capable de sacrifier un allié pour accomplir sa mission, sans la moindre hésitation.

Une fois sa mission accomplie, l'inéluctable erre dans les environs et observe passivement la vie qui l'entoure. Quand il discerne une autre transgression du principe auquel il est attaché, il a une nouvelle mission. On remarque facilement les inéluctables dans une foule quand ils sont en mode d'observation, mais ils ne semblent pas conscients de l'attention qu'on leur porte. Ceux qui sont dans le secret, et entendent parler d'une statue à l'armure dorée de 3,60 mètres de haut errant dans le pays, pourront chercher l'inéluctable et lui présenter leur cas, dans l'espoir qu'il s'occupe du prétendu fautif. La décision est basée sur les particularités du programme de l'inéluctable, sans aucune garantie de succès.

Leur forme varie, mais tous les inéluctables sont des automates d'or et d'argent, dotés d'engrenages et de pistons en lieu et place des muscles. Leurs yeux brillent d'un éclat doré. Les inéluctables parlent l'abyssal, le céleste, l'infernal et la langue natale de leur première cible.

Remarquez que contrairement à la plupart des créatures artificielles, les inéluctables ont une valeur d'Intelligence et sont capables de penser, d'apprendre et de se souvenir.

COMBAT

À moins que leur existence ne soit en péril, les inéluctables sont entièrement focalisés sur le fautif qu'ils poursuivent, ignorant complètement les autres combattants. Un inéluctable peut attaquer quiconque lui fait obstacle, mais il ne s'attardera pas au point de ne plus pouvoir se retourner contre sa cible. Les inéluctables prennent l'autodéfense très au sérieux : qui-

	Zelekhut Créature artificielle (Loi) de taille G	Kolyarut Créature artificielle (Loi) de taille M	Marut Créature artificielle (Loi) de taille G
Dés de vie :	8d10 (44 pv)	13d10 (71 pv)	15d10 (82 pv)
Initiative :	+0	+1 (Dex)	+1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	15 m, vol 18 m (moyenne)	9 m	12 m
CA :	27 (–1 taille, +10 naturelle, +8 barde de plaques)	26 (+10 naturelle, +6 crevice)	28 (-1 taille, +11 naturelle, +8 harnois)
Attaques :	2 chaînes cloutées (+10 corps à corps)	baiser du vampire (+11/+6 corps à corps) ; ou rayon d'*énergie négative* (+10 contact à distance)	2 coups (+17 corps à corps)
Dégâts :	chaîne cloutée 2d4+5 et 1d6 d'électricité	baiser du vampire 5d6 ; ou *énergie négative* (comme le sort)	coup 2d6+7 et 3d6 de son ou 3d6 d'électricité
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 3 m/3 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques	pouvoirs magiques, baiser du vampire, rayon d'énergie négative	pouvoirs magiques, poings de l'orage
Particularités :	réduction des dégâts 30/+3, RM 20, guérison accélérée 5	réduction des dégâts 30/+3, RM 22, guérison accélérée 5	réduction des dégâts 40/+4, RM 25, guérison accélérée 10
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +2, Vol +5	Réf +5, Vig +4, Vol +7	Réf +6, Vig +5, Vol +8
Caractéristiques :	For 21, Dex 11, Con –, Int 8, Sag 17, Cha 15	For 14, Dex 13, Con –, Int 10, Sag 17, Cha 16	For 25, Dex 13, Con –, Int 12, Sag 17, Cha 18
Compétences :	–	–	–
Dons :	–	–	–
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	9	12	15
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours loyal neutre	toujours loyal neutre	toujours loyal neutre
Évolution possible :	9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)	14–22 DV (taille M), 23–29 DV (taille G)	16–28 DV (taille G), 29–45 (taille TG)

conque attaque l'un d'eux au moyen d'une arme mortelle est châtié avec une force meurtrière.

Créature artificielle. Immunisé contre les attaques mentales, le poison, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) de caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Guérison accélérée (Ext). Un inéluctable récupère un certain nombre de points de vie par round à condition qu'il lui en reste au moins 1. Cependant, les dégâts infligés par les armes bénies et chaotiques guérissent à vitesse normale.

ZELEKHUT

Les zelekhuts sont chargés de traquer ceux qui renient la justice, en particulier ceux qui s'enfuient pour échapper à une sentence. En combinant talent naturel et magie, ils trouvent les fugitifs où qu'ils se cachent, appliquant ensuite leur propre sentence.

Un zelekhut est une créature artificielle ressemblant vaguement à un centaure, dotée d'une armure dorée richement décorée recouvrant une peau d'albâtre. Deux chaines hérissées de pointes peuvent jaillir de ses avant-bras. Des ailes de métal doré émergent de son dos sur commande.



Illus. de W. Reynolds

Combat

Une fois qu'il a trouvé le fugitif, le zelekhut exploite sa mobilité et ses pouvoirs magiques pour bloquer les issues possibles. Ensuite, il immobilise tout défenseur possible en protégeant les passants innocents. Finalement, il capture le fugitif avec ses chaînes à pointes, le faisant chuter et le désarmant si nécessaire. Si la sentence est la mort, le zelekhut l'exécute sans plus de cérémonies.

Pouvoirs magiques. *Ancre dimensionnelle, clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, immobilisation de personne, localisation de créature, terreur* et *vision lucide*, à volonté ; *immobilisation de monstre* et *marque de la justice*, 3 fois par jour ; *mission*, 1 fois par semaine. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 8 (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).

KOLYARUT

Les kolyaruts constituent le dernier recours en matière de respect des clauses d'un contrat : ils châtient ceux qui rompent les serments et les marchés. Venus de Méchanus pour venger les trahisons graves, ils traquent tous les traîtres, des marchands sans scrupules aux déserteurs une fois dans le plan Matériel. Quiconque revient sur sa parole risque de provoquer le courroux d'un kolyarut, bien que la créature ignore généralement les marchés sans conséquences et les serments irréfléchis.

Avant d'entamer une mission à l'encontre d'un briseur de promesse, le kolyarut emmagasine autant d'informations que possible concernant le serment ou le contrat. Il ne s'intéresse pas à ceux qui brisent un serment accidentellement ou contre leur volonté : seuls ceux qui violent un contrat de leur plein gré vont à l'encontre du principe que les kolyaruts sont conçus pour faire respecter. Si un contrat écrit est brisé, le kolyarut en emmène une copie avec lui. Automates humanoïdes vêtus d'une ample robe rouge et d'une armure dorée et richement ornée, les kolyaruts sont les inéluctables qui ressemblent le plus à des humains,. Ce sont aussi les plus volubiles, respectant les plus insignifiantes règles de politesse, comme de saluer correctement avant de s'occuper de l'affaire qui les amène. Ils utilisent *modification d'apparence* pour adopter une apparence humanoïde anodine, ce qui est utile quand ils doivent accomplir leur mission incognito.

Combat

Comme tous les inéluctables, les kolyaruts sont assez patients pour étudier leur victime avant de frapper. Ils connaissent donc bien les talents et les défenses du briseur de pacte avant d'engager la bataille. Quand ils se battent, ils essaient de mettre un terme au conflit le plus rapidement possible, en limitant les effusions de sang et la pagaille. Cependant, ils ne prennent pas le risque de retarder ou de mettre leur mission en danger quand la vie d'innocents est menacée.

La tactique favorite du kolyarut est d'utiliser *invisibilité* ou *modification d'apparence* pour s'approcher en douce, puis d'éliminer sa proie à l'aide du baiser du vampire avant qu'elle ne puisse réagir. Les kolyaruts n'ont aucun scrupule à utiliser leur baiser du vampire sur leurs alliés pour accroître leur puissance si cela les aide dans l'accomplissement de leur mission.

Pouvoirs magiques. *Détection du mensonge, immobilisation de personne, invisibilité, localisation de créature, modification d'apparence, suggestion* et *terreur*, à volonté ; *immobilisation de monstre* et *marque de la justice*, 1 fois par jour ; *mission*, 1 fois par semaine. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 11 (DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort).

Baiser du vampire (Sur). En entreprenant une attaque de contact au corps à corps, le kolyarut peut absorber l'énergie vitale de son adversaire, comme avec le sort *baiser du vampire* lancé par un ensorceleur de niveau 10.

Rayon d'énergie négative (Sur). Le kolyarut est capable de lancer un rayon d'énergie noire sur une cible située dans un rayon de 60 mètres. L'effet est identique à celui du sort *énergie négative* lancé comme par un ensorceleur de niveau 10.

MARUT

Les maruts représentent l'inéluctabilité de la mort elle-même. Ils affrontent ceux qui vont à l'encontre de ce principe.

Quiconque utilise des moyens surnaturels pour prolonger sa vie (comme une liche) peut devenir la proie d'un marut. Ceux qui prennent des mesures extraordinaires pour tromper la mort d'une autre façon (comme sacrifier des centaines d'individus pour éviter d'attraper la peste) peuvent également entrer dans cette catégorie. Ceux qui utilisent la magie pour inverser la mort (les sorts de *rappel à la vie*, par exemple) ne sont pas dignes de l'attention d'un marut, à moins qu'ils ne le fassent régulièrement ou à très grande échelle.

Un marut ressemble à une statue d'onyx vêtue d'une armure dorée. Dédaignant les armes et tout autre équipement, les maruts marchent sans trêve d'un pas sûr et implacable sur leurs ennemis.

Combat

Une fois sa cible trouvée, le marut lui apporte la mort qu'elle a essayé d'éviter. Ceux qui fuient la mort par le biais de la nécromancie peuvent recevoir une *mission* ou une *marque de la justice* pour leur inculquer le respect adéquat. Il utilise généralement un *mur de force* pour bloquer toute issue, puis commence par lancer un *éclair multiple* en approchant au corps à corps. Une fois au contact, il frappe avec ses poings énormes, créant un *cercle de mort* s'il est assailli par de nombreux adversaires. Il enchaîne les *dissipations suprêmes* contre les lanceurs de sorts et utilise *porte dimensionnelle* et *localisation de créature* pour traquer un ennemi en fuite.

Pouvoirs. *Cercle de douleur, dissipation suprême, domination, localisation de créature, porte dimensionnelle, terreur* et *vision lucide*, à volonté ; *cercle de mort, éclair multiple, marque de la justice* et *mur de force*, 1 fois par jour ; *changement de plan, quête* et *tremblement de terre*, 1 fois par semaine. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 14 (DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort).

Poings de l'orage (Sur). Le poing gauche du marut déclenche un puissant coup de tonnerre lorsqu'il touche quelque chose, infligeant 3d6 points de dégâts de son supplémentaires et assourdissant la cible pendant 2d6 rounds (Vigueur, DD 17, annule). Le poing droit provoque 3d6 points de dégâts supplémentaires d'électricité et l'éclair lumineux aveugle la victime pendant 2d6 rounds (Vigueur, DD 17, annule).

MERCANE

Extérieur (Loi) de taille G
Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 15 (–1 taille, +2 Dex, +4 naturelle)
Attaques : cimeterre à deux mains de maître (+9/+4 corps à corps)
Dégâts : cimeterre à deux mains 2d4+3
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Particularités : RM 25, pouvoirs magiques, télépathie
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +8
Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 16, Int 20, Sag 17, Cha 15
Compétences : Bluff +12, Connaissances (plans) +15, Connaissances (mystères) +15, Détection +9, Diplomatie +16, Estimation +19, Intimidation +9, Langage secret +15, Psychologie +13, Renseignements +12
Dons : Expertise du combat, Science du désarmement

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : compagnie (1–4 mercanes et 3–18 gardes du corps [guerriers de niveau 5])
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal (x2)
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : par une classe de personnage

Les mercanes sont des marchands extraplanaires, qui vendent des armes, de la magie et d'autres trésors de plan en plan.

Ils prétendent à la neutralité concernant les conflits et rivalités des plans, préférant mener leurs affaires et partir. Mais sous leur vernis d'impartialité, les mercanes ont leurs propres desseins et engagent souvent des aventuriers pour les faire avancer.

Un mercane attire l'attention même dans le bazar le plus peuplé. Créature de 3,60 mètres, à la peau bleue, vêtue d'une robe très ample, il se déplace avec une grâce languissante. Ses mains arachnéennes sont délicates et chacun de leurs doigts comporte une phalange supplémentaire.

Les mercanes parlent l'abyssal, le céleste, le draconien, l'infernal et au moins deux autres langages.

COMBAT

Les mercanes laissent à leurs sbires et à leurs gardes du corps le soin de se battre : ils savent que leur place est à la table des négociations, et non sur le champ de bataille. Quand ils y sont

contraints, ils tentent de désarmer leurs adversaires ou d'utiliser *invisibilité* ou *porte dimensionnelle* pour s'échapper. Un mercane a presque toujours un *coffre secret de Léomund* plein de trésors et de magie à portée de la main, qu'il n'hésitera pas à rappeler pour s'emparer d'une puissante baguette, ou simplement pour corrompre un adversaire gênant.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité* et *porte dimensionnelle*, 3 fois par jour ; *changement de plan* et *coffre secret de Léomund*, 1 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 14.

Télépathie (Sur). Les mercanes peuvent communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage dans un rayon de 30 mètres.

Compétences. Comme ils sont élevés au sein d'une culture mercantile, les mercanes bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets d'Estimation.



Illus. de D. Riche

SOCIÉTÉ DES MERCANES

Nomades par nature, les mercanes voyagent beaucoup pour acheter et vendre leurs biens. Ils aiment l'opulence et louent ou empruntent souvent des pavillons ou des palais quand ils s'installent pour un moment. Comme on sait qu'ils sont de riches marchands, les mercanes disposent toujours d'une escouade de gardes du corps. Ils attirent bandits et voleurs, et se méfient de tous les étrangers qu'ils rencontrent.

Les mercanes sont patients et élégants lorsqu'ils marchandent. Ils ne se querellent jamais entre eux, et un rival qui insulte un mercane s'aperçoit rapidement qu'il s'attire les foudres de tous ses compatriotes. Leur structure familiale et leurs méthodes d'accouplement sont inconnues, car les étrangers ne voient jamais ni leurs jeunes ni leurs anciens.

L'escouade de gardes du corps d'un mercane est généralement composée de guerriers de niveau 5, mais il arrive que des gardes du corps enrôlés pour une tâche spécifique aient des talents particulièrement adaptés. Par exemple, si une compagnie de mercanes fait affaire dans les Abysses, ils seront probablement accompagnés par des tieffelins ou des démons.

Les missions de commerce particulièrement dangereuses nécessitent naturellement des moyens supplémentaires, et une compagnie de mercanes a parfois de bonnes raison de louer les services d'aventuriers.

La divinité tutélaire des mercanes est Boccob.

PERSONNAGE MERCANE

La classe de magicien est la classe de prédilection des mercanes. D'ailleurs, le mercane le plus âgé de toute compagnie est généralement un magicien. Les prêtres mercanes vénèrent Boccob.

PARA-ÉLÉMENTAIRE

Un para-élémentaire est l'incarnation de la synthèse de deux forces élémentaires. Comme ils sont composés de deux forces brutes de la nature, les para-élémentaires sont imprévisibles et dangereux.

COMBAT

Les para-élémentaires ont des talents et des tactiques variées, mais tous ont les avantages de leur nature élémentaire.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.

PARA-ÉLÉMENTAIRE DE GLACE

Ces monolithes glacés veulent que règne une nouvelle ère glaciaire dans les plans. Ils demeurent dans les plans élémentaires de l'Air et de l'Eau, mais ne trouvent aucun des deux assez froid à leur goût.

Un para-élémentaire de Glace ressemble à une statue de glace translucide grossièrement taillée, couverte de la tête aux pieds de pics de glace acérés. La lumière qui se reflète sur son visage donne l'illusion d'yeux clignotants et capricieux.

Les para-élémentaires de Glace parlent l'aquatique et l'aérien. Leur voix est un tintement serein qui contraste avec leur apparence effrayante.

TAILLE DES PARA-ÉLÉMENTAIRES DE GLACE

Para-élémentaire	Taille	Poids	DD métal gelé	Rayon
Taille P	1,20 m	16 kg	11	1,50 m
Taille M	2,40 m	130 kg	12	3 m
Taille G	4,80 m	1 050 kg	14	4,50 m
Taille TG	9,60 m	8,5 t	18	6 m
Noble	10,80 m	10 t	20	7,50 m
Seigneur	12 m	11 t	22	9 m

Combat

Les para-élémentaires de Glace sont des combattants patients, attendant souvent que leur adversaire vienne à eux. Les plus

	Para-élémentaire de Glace, petit Élémentaire (Air, froid) de taille P	Para-élémentaire de Glace, taille moyenne Élémentaire (Air, froid) de taille M	Para-élémentaire de Glace, grand Élémentaire (Air, froid)de taille G
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	4d8+8 (26 pv)	8d8+24 (60 pv)
Initiative :	+1 (Dex)	+3 (Dex)	+5 (Dex)
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m	9 m
CA :	16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle)	17 (+3 Dex, +4 naturelle)	19 (–1 taille, +5 Dex, +5 naturelle)
Attaques :	pic de glace (+3 corps à corps)	pic de glace (+6 corps à corps)	pic de glace (+10/+5 corps à corps)
Dégâts :	pic de glace 1d4 et 1d4 de froid	pic de glace 1d6+1 et 1d6 de froid	pic de glace 2d6+2 et 2d6 de froid
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	métal gelé	métal gelé	métal gelé
Particularités :	élémentaire, créature du froid	élémentaire, créature du froid	élémentaire, , réduction des dégâts 10/+1, créature du froid
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +0, Vol +0	Réf +7, Vig +3, Vol +1	Réf +11, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques :	For 10, Dex 13, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 12, Dex 17, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 14, Dex 21, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +5, Perception auditive +5	Détection +7, Perception auditive +7	Détection +12, Perception auditive +12
Dons :	Attaque réflexe, Botte secrète (pic de glace)	Attaque réflexe, Botte secrète (pic de glace)	Attaque réflexe, Botte secrète (pic de glace), Esquive

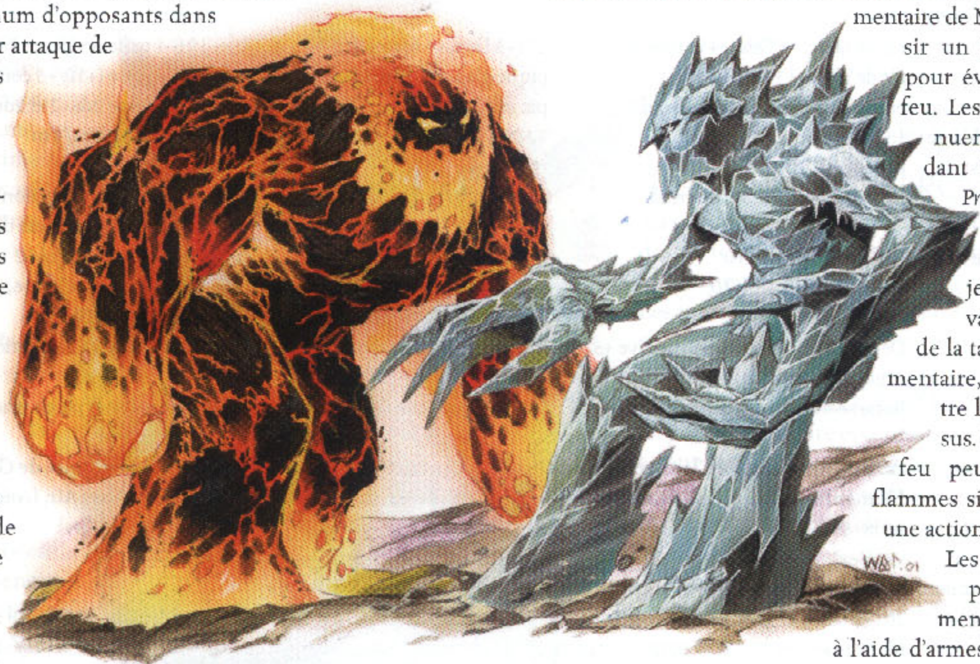
	Para-élémentaire de Glace, très grand Élémentaire (Air, froid) de taille TG	Para-élémentaire de Glace, noble Élémentaire (Air, froid) de taille TG	Para-élémentaire de Glace, seigneur Élémentaire (Air, froid) de taille TG
Dés de vie :	16d8+64 (136 pv)	21d8+84 (178 pv)	24d8+96 (204 pv)
Initiative :	+7 (Dex)	+8 (Dex)	+9 (Dex)
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m	9 m
CA :	20 (–2 taille, +7 Dex, +5 naturelle)	25 (–2 taille, +8 Dex, +9 naturelle)	26 (–2 taille, +9 Dex, +9 naturelle)
Attaques :	pic de glace (+17/+12/+7 corps à corps)	pic de glace (+19/+14/+9 corps à corps)	pic de glace (+23/+18/+13/+8 corps à corps)
Dégâts :	pic de glace 2d8+4 et 2d8 de froid	pic de glace 2d8+5 et 2d8 de froid	pic de glace 2d8+5 et 2d8 de froid
Espace occupé/allonge :	3 m x 1,50 m/4,50 m	3 m x 1,50 m/4,50 m	3 m x 1,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	métal gelé	métal gelé	métal gelé
Particularités :	élémentaire, réduction des dégâts 10/+2, créature du froid	élémentaire, réduction des dégâts 10/+2, créature du froid	élémentaire, réduction des dégâts 15/+3, créature du froid
Jets de sauvegarde :	Réf +17, Vig +9, Vol +5	Réf +20, Vig +11, Vol +7	Réf +23, Vig +12, Vol +8
Caractéristiques :	For 18, Dex 25, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 27, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 22, Dex 29, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +18, Perception auditive +18	Détection +23, Perception auditive +23	Détection +26, Perception auditive +26
Dons :	Attaque réflexe, Botte secrète (pic de glace), Esquive, Souplesse du serpent	Attaque éclair, Attaque réflexe, Botte secrète (pic de glace), Esquive, Souplesse du serpent	Attaque éclair, Attaque réflexe, Botte secrète (pic de glace), Esquive, Souplesse du serpent

	Para-élémentaire de Magma, petit Élémentaire (Feu, Terre) de taille P	Para-élémentaire de Magma, taille moyenne Élémentaire (Feu, Terre) de taille M	Para-élémentaire de Magma, grand Élémentaire (Feu, Terre) de taille G
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	4d8+12 (30 pv)	8d8+32 (68 pv)
Initiative :	–1 (Dex)	–1 (Dex)	–1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m	9 m
CA :	16 (+1 taille, –1 Dex, +6 naturelle)	17 (–1 Dex, +8 naturelle)	17 (–1 taille, –1 Dex, +9 naturelle)
Attaques :	coup (+5 corps à corps)	coup (+8 corps à corps)	coup (+12/+7 corps à corps)
Dégâts :	coup 1d6+4	coup 1d8+7	coup 2d8+10
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	départ de feu	départ de feu	départ de feu
Particularités :	élémentaire, créature du Feu	élémentaire, créature du Feu	élémentaire, réduction des dégâts 10/+1, créature du Feu
Jets de sauvegarde :	Réf –1, Vig +4, Vol +0	Réf +0, Vig +7, Vol +1	Réf +1, Vig +10, Vol +2
Caractéristiques :	For 17, Dex 8, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 21, Dex 8, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +5, Perception auditive +5	Détection +7, Perception auditive +7	Détection +12, Perception auditive +12
Dons :	Attaque en puissance	Attaque en puissance	Attaque en puissance, Enchaînement

grands peuvent faire mine d'être pris au dépourvu, retardant leurs actions pour attirer l'ennemi à portée de leurs nombreuses attaques d'opportunité (tous les para-élémentaires de Glace possèdent le don Attaque réflexe). Dans tous les cas, les para-élémentaires de Glace se déplacent pour avoir le maximum d'opposants dans le rayon de leur attaque de métal gelé, puis manœuvrent pour fatiguer l'ennemi (qui subit généralement des dégâts à cause de ses armes et armure gelées).

Métal gelé (Sur). Le pouvoir de geler le métal du para-élémentaire de Glace fonctionne sur le même principe que le sort de druide du même nom, si ce n'est qu'il affecte tout ce qui se trouve dans le rayon. Comme pour le sort, il faut 3 rounds au métal pour atteindre le point de gel. Une fois cet état atteint, il y reste jusqu'à ce que le para-élémentaire utilise une action simple pour mettre un terme à l'effet. Le métal recouvre sa température de départ 2 rounds plus tard, tout comme dans le cadre du sort. Le DD du jet de Volonté visant à éviter les dégâts dépend de la taille du para-élémentaire, comme indiqué dans le tableau ci-dessus.

Créature du froid (Ext). Immunisé contre le froid, le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.



Illus. de W. Reynolds

PARA-ÉLÉMENTAIRE DE MAGMA

Nés au cœur de volcans extraplanaires, les para-élémentaires de Magma sont capables de véritables éruptions de violence.

Un para-élémentaire de Magma est un énorme humanoïde composé entièrement de lave. Il est couleur rocher depuis la poitrine jusqu'aux jambes, là où la lave a refroidi, tandis que ses mains et ses pieds sont toujours rougeoyants. Deux braises remplacent ses yeux, et sa bouche n'est qu'une fournaise béante.

Les para-élémentaires de Magma vivent dans les plans élémentaires du Feu et de la Terre. Par conséquent, ils parlent à la fois l'igné et le terrien dans un grondement sourd.

TAILLE DES PARA-ÉLÉMENTAIRES DE MAGMA

Para-élémentaire	Taille	Poids	DD départ de feu
Taille P	1,20 m	40 kg	10
Taille M	2,40 m	375 kg	11
Taille G	4,80 m	3 t	13
Taille TG	9,60 m	24 t	17
Noble	10,80 m	27 t	19
Seigneur	12 m	30 t	21

Combat

Les para-élémentaires de Magma aiment charger au corps à corps. Quand ils en ont l'occasion, ils agrippent les adversaires plus petits qu'eux.

Départ de feu (Ext). Toute créature agrippée par un para-élémentaire de Magma doit réussir un jet de Réflexes pour éviter de prendre feu. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds (cf. *Prendre feu*, page 86 du *Guide du Maître*). Le DD du jet de sauvegarde varie en fonction de la taille du para-élémentaire, comme le montre le tableau ci-dessus. Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement. Les créatures frappant le para-élémentaire de Magma à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues risquent également de prendre feu si elles ratent leur jet de Réflexes.

Créature du Feu (Ext). Immunisé contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

PARA-ÉLÉMENTAIRE DE VASE

Les para-élémentaires de Vase glissent et rampent dans les plans élémentaires de la Terre et de l'Eau, où ils ont leurs foyers.

Un para-élémentaire de Vase a généralement la forme d'un torse brun foncé, muni d'une tête et de bras émergeant d'une flaque de boue. Tandis que la flaque coule le long du terrain, le para-élémentaire se déplace. Des creux noirs et béants remplacent ses yeux et sa bouche.

Les para-élémentaires de Vase parlent le terrien et l'aquatique en gargouillant.

TAILLE DES PARA-ÉLÉMENTAIRES DE VASE

Para-élémentaire	Taille	Poids	DD acide
Taille P	1,20 m	17 kg	11
Taille M	2,40 m	140 kg	13
Taille G	4,80 m	1 125 kg	16
Taille TG	9,60 m	9 t	22
Noble	10,80 m	10,5 t	25
Seigneur	12 m	12 t	28

Combat

Les para-élémentaires de Vase adorent combattre des adversaires humanoïdes, car leur acide fond leurs armes.

Acide (Ext). La boue d'un para-élémentaire de Vase est hautement acide et peut rapidement dissoudre les matériaux organiques et le métal. Les dégâts infligés au corps à corps s'accompagnent de dégâts d'acide. L'acide du para-élémentaire inflige 40 points de dégâts par round aux objets de bois et de métal. Les

	Para-élémentaire de Magma, très grand Élémentaire (Feu, Terre) de taille TG	Para-élémentaire de Magma, noble Élémentaire (Feu, Terre) de taille TG	Para-élémentaire de Magma, seigneur Élémentaire (Feu, Terre) de taille TG
Dés de vie :	16d8+80 (152 pv)	21d8+105 (199 pv)	24d8+120 (228 pv)
Initiative :	–1 (Dex)	–1 (Dex)	–1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m	9 m
CA :	17 (–2 taille, –1 Dex, +10 naturelle)	19 (–2 taille, –1 Dex, +12 naturelle)	21 (–2 taille, –1 Dex, +14 naturelle)
Attaques :	coup (+19/+14/+9 corps à corps)	coup (+23/+18/+13 corps à corps)	coup (+27/+22/+17/+12 corps à corps)
Dégâts :	coup 2d10+13	coup 2d10+15	coup 2d10+16
Espace occupé/allonge :	3 m x 1,50 m/4,50 m	3 m x 1,50 m/4,50 m	3 m x 1,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	départ de feu	départ de feu	départ de feu
Particularités :	élémentaire, réduction des dégâts 10/+2, créature du Feu	élémentaire, réduction des dégâts 10/+2, créature du Feu	élémentaire, réduction des dégâts 15/+3, créature du Feu
Jets de Sauvegarde :	Réf +4, Vig +15, Vol +5	Réf +6, Vig +17, Vol +7	Réf +7, Vig +19, Vol +8
Caractéristiques :	For 29, Dex 8, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 31, Dex 8, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 33, Dex 8, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +14, Perception auditive +14	Détection +23, Perception auditive +23	Détection +26, Perception auditive +26
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la charge à mains nues, Succession d'enchaînements	Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la charge à mains nues, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements	Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la charge à mains nues, Science du critique(coup), Succession d'enchaînements

	Para-élémentaire de Vase, petit Élémentaire (Eau, Terre) de taille P	Para-élémentaire de Vase, taille moyenne Élémentaire (Eau, Terre) de taille M	Para-élémentaire de Vase, grand Élémentaire (Eau, Terre) de taille G
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	4d8+2 (30 pv)	8d8+32 (68 pv)
Initiative : +0	+1 (Dex)	+2 (Dex)	
Vitesse de déplacement :	6 m, nage 15 m	6 m, nage 15 m	6 m, nage 15 m
CA :	17 (+1 taille, +6 naturelle)	18 (+1 Dex, +8 naturelle)	20 (–1 taille, +2 Dex, +9 naturelle)
Attaques :	coup (+4 corps à corps)	coup (+6 corps à corps)	coup (+10/+5 corps à corps)
Dégâts :	coup 1d6+3 et 1d4 d'acide	coup 1d8+4 et 1d6 d'acide	coup 2d8+7 et 1d6 d'acide
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	acide	acide	acide
Particularités :	élémentaire	élémentaire	élémentaire, réduction des dégâts 10/+1
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +4, Vol +0	Réf +2, Vig +7, Vol +1	Réf +4, Vig +10, Vol +2
Caractéristiques :	For 14, Dex 10, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 16, Dex 12, Con 17, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 14, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +5, Perception auditive +5	Détection +7, Perception auditive +7	Détection +12, Perception auditive +12
Dons :	Attaque en puissance	Attaque en puissance	Attaque en puissance, Destruction d'arme

	Para-élémentaire de Vase, très grand Élémentaire (Eau, Terre) de taille TG	Para-élémentaire de Vase, noble Élémentaire (Eau, Terre) de taille TG	Para-élémentaire de Vase, seigneur Élémentaire (Eau, Terre) de taille TG
Dés de vie :	16d8+80 (152 pv)	21d8+105 (199 pv)	24d8+120 (228 pv)
Initiative :	+4 (Dex)	+5 (Dex)	+6 (Dex)
Vitesse de déplacement :	6 m, nage 15 m	6 m, nage 15 m	6 m, nage 15 m
CA :	21 (–2 taille, +4 Dex, +9 naturelle)	22 (–2 taille, +5 Dex, +9 naturelle)	23 (–2 taille, +6 Dex, +9 naturelle)
Attaques :	coup (+17/+12/+7 corps à corps)	coup (+21/+16/+11 corps à corps)	coup (+25/+20/+15/+10 corps à corps)
Dégâts :	coup 2d10+10 et 1d6 d'acide	coup 2d10+12 et 2d6 d'acide	coup 2d10+13 et 2d6 d'acide
Espace occupé/allonge :	3 m x 1,50 m/4,50 m	3 m x 1,50 m/4,50 m	3 m x 1,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	acide	acide	acide
Particularités :	élémentaire, réduction des dégâts 10/+2, immunité contre le feu	élémentaire, réduction des dégâts 10/+2, immunité contre le feu	élémentaire, réduction des dégâts 15/+3, immunité contre le feu
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +15, Vol +5	Réf +12, Vig +17, Vol +7	Réf +13, Vig +19, Vol +8
Caractéristiques :	For 24, Dex 18, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 26, Dex 20, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 28, Dex 22, Con 21, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +18, Perception auditive +18	Détection +23, Perception auditive +23	Détection +26, Perception auditive +26
Dons :	Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Succession d'enchaînements	Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements	Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements

	Para-élémentaire de Fumée, petit	Para-élémentaire de Fumée, taille moyenne	Para-élémentaire de Fumée, grand
	Élémentaire (Air, Feu) de taille P	Élémentaire (Air, Feu) de taille M	Élémentaire (Air, Feu) de taille G
Dés de vie :	2d8 (9 pv)	4d8+8 (26 pv)	8d8+24 (60 pv)
Initiative :	+7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)	+9 (+5 Dex, +4 Science de l'initiative)	+11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	vol 27 m (bonne)	vol 27 m (bonne)	vol 27 m (bonne)
CA :	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle)	18 (+5 Dex, +3 naturelle)	20 (–1 taille, +7 Dex, +4 naturelle)
Attaques :	griffes (+5 corps à corps)	griffes (+8 corps à corps)	griffes (+12/+7 corps à corps)
Dégâts :	griffes 1d3	griffes 1d4+1	griffes 1d6+3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	griffes de brume	griffes de brume	griffes de brume
Particularités :	élémentaire	élémentaire	élémentaire, réduction des dégâts 10/+1
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +0, Vol +0	Réf +8 Vig +3 Vol +1	Réf +13 Vig +5 Vol +2
Caractéristiques :	For 10, Dex 17, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 12, Dex 21, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11	For 14, Dex 25, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +5, Perception auditive +5	Détection +7, Perception auditive +7	Détection +12, Perception auditive +12
Dons :	Botte secrète (griffes), Esquive, Science de l'initiative	Botte secrète (griffes), Esquive, Science de l'initiative	Botte secrète (griffes), Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

	Para-élémentaire de Fumée, très grand	Para-élémentaire de Fumée, noble	Para-élémentaire de Fumée, seigneur
	Élémentaire (Air, Feu) de taille TG	Élémentaire (Air, Feu) de taille TG	Élémentaire (Air, Feu) de taille TG
Dés de vie :	16d8+64 (136 pv)	21d8+84 (179 pv)	24d8+96 (204 pv)
Initiative :	+13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)	+14 (+10 Dex, +4 Science de l'initiative)	+15 (+11 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	vol 27 m (bonne)	vol 27 m (bonne)	vol 27 m (bonne)
CA :	21 (–2 taille, +9 Dex, +4 naturelle)	26 (–2 taille, +10 Dex, +8 naturelle)	27 (–2 taille, +11 Dex, +8 naturelle)
Attaques :	griffes (+17/+12/+7 corps à corps)	griffes (+23/+18/+13 corps à corps)	griffes (+27/+22/+17/+12 corps à corps)
Dégâts :	griffes 2d4+6	griffes 2d4+7	griffes 2d4+9
Espace occupé/allonge :	3 m x 1,50 m/4,50 m	3 m x 1,50 m/4,50 m	3 m x 1,50 m/4,50 m
Attaques spéciales :	griffes de brume	griffes de brume	griffes de brume
Particularités :	élémentaire, réduction des dégâts 10/+2	élémentaire, réduction des dégâts 10/+2	élémentaire, réduction des dégâts 15/+3
Jets de sauvegarde :	Réf +19, Vig +9 Vol +5	Réf +22, Vig +11 Vol +7	Réf +25, Vig +12 Vol +8
Caractéristiques :	For 18, Dex 29, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 20, Dex 31, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11	For 22, Dex 33, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences :	Détection +18, Perception auditive +18	Détection +23, Perception auditive +23	Détection +26, Perception auditive +26
Dons :	Botte secrète (griffes), Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent	Attaque en vol, Botte secrète (griffes), Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent	Attaque en vol, Botte secrète (griffes), Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

armures et les vêtements se dissolvent et sont inutilisables sur-le-champ, à moins de réussir un jet de Réflexes (le DD varie en fonction de la taille du para-élémentaire ; cf. tableau ci-dessus). Une arme de bois ou de métal qui frappe un para-élémentaire de Vase se dissout immédiatement, à moins de réussir un jet de Réflexes.

Si un para-élémentaire de Vase parvient à agripper son adversaire, l'armure de ce dernier doit également réussir un jet de Réflexes affublé d'un malus de –4 ou se dissoudre, devenant ainsi inutilisable.

PARA-ÉLÉMENTAIRE DE FUMÉE

Les para-élémentaires de Fumée demeurent dans les plans élémentaires de l'Air et du Feu, cherchant à réunir les deux éléments à la moindre occasion.

Une colonne d'épaisse fumée noire dotée d'yeux de braise rougeoyants permet de localiser le para-élémentaire de Fumée. Il a deux bras massifs terminés par des griffes qui évoquent des faucilles et lui servent à faucher ses adversaires.

Les para-élémentaires de Fumée parlent l'igné et l'aérien d'une voix chuintante et sifflante.

TAILLE DES PARA-ÉLÉMENTAIRES DE FUMÉE

Para-élémentaire	Taille	Poids	DD griffes de brume
Taille P	1,20 m	500 g	11
Taille M	2,40 m	1 kg	13
Taille G	4,80 m	2 kg	17
Taille TG	9,60 m	4 kg	22
Noble	10,80 m	5 kg	26
Seigneur	12 m	6 kg	29

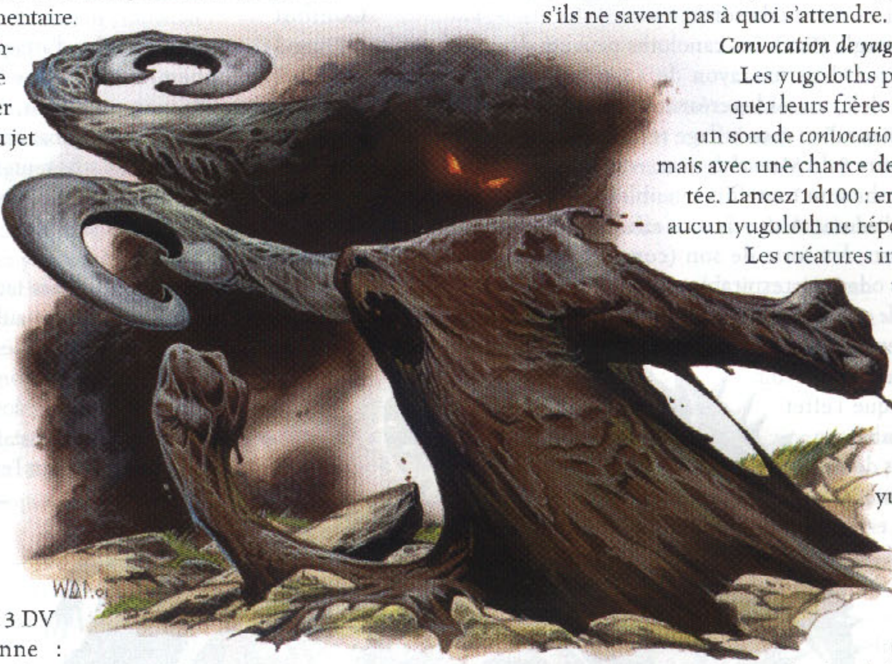
Combat

Les para-élémentaires de Fumée font bon usage de leur rapidité au combat, volant en cercles autour de leurs adversaires rivés au sol.

Griffes de brume (Ext). Un para-élémentaire de Fumée peut engloutir un adversaire en se plaçant au-dessus de lui. Il emplit l'air entourant les ennemis plus petits que lui sans susciter d'attaque d'opportunité. La victime doit réussir un jet de Vigueur

pour éviter d'inhaler une partie de la créature. La fumée se solidifie en serre ou en griffe à l'intérieur de la victime et commence à déchirer les organes, infligeant automatiquement le double des dégâts de griffes du para-élémentaire.

La créature touchée doit tenter un jet de Vigueur à chaque round suivant pour recracher la vapeur mortelle. Le DD du jet varie en fonction de la taille du para-élémentaire (cf. tableau ci-dessus).



Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : petit : 1, taille moyenne : 3, grand : 5, très grand : 7, noble : 9, seigneur : 11
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : petit : 3 DV (taille P), taille moyenne : 5–7 DV (taille M), grand : 9–15 DV (taille G), très grand : 17–20 DV (taille TG), noble 22–23 DV (taille TG), seigneur 25+ DV (taille TG)

YUGOLOTH

Comptant probablement parmi les être les plus avides et les plus égoïstes des plans extérieurs, les yugoloths règnent sans conteste sur les Extérieurs maléfiques de la Géhenne.

Les yugoloths sont souvent les mercenaires des démons, diables et autres puissances planaires. Ce sont des gardes du corps et des soldats dynamiques, qui jubilent lorsqu'ils molestent autrui, mais qui se retournent contre leur maître quand leur victime leur fait une meilleure offre. Ce sont aussi de bons tortionnaires, car ils tirent un grand plaisir de la souffrance d'autrui.

Les yugoloths sont commandés par un ultroloth au pouvoir exceptionnel appelé Général de la Géhenne, qui règne d'une main de fer, du moins dans son champ d'action. Il n'existe aucune opposition majoritaire ou organisée face à son règne, mais les yugoloths qui se trouvent en dehors de sa sphère d'influence directe n'ont guère de scrupules à agir selon leur bon plaisir. Le Général gouverne depuis la Cité Rampante, une grande métropole campée sur des milliers de jambes greffées ensemble et qui erre lentement dans le paysage volcanique de la Géhenne.

Quelle que soit leur forme, les yugoloths sentent généralement le souffre. Sous leur forme d'origine, ils laissent derrière eux une légère traînée de cendres, à moins qu'ils ne fassent des efforts pour l'éviter.

Les yugoloths parlent l'abyssal, le draconien et l'infernal.

COMBAT

En général, les yugoloths sont des combattants déterminés. Ils choisissent un adversaire au sein du groupe d'ennemis et l'attaquent jusqu'à ce qu'il meure, puis passent au suivant. Ils combattent à un rythme frénétique, utilisant d'entrée de jeu leurs meilleures attaques et leurs pouvoirs magiques, même s'ils ne savent pas à quoi s'attendre.

***Convocation de yugoloths* (Mag).** Les yugoloths peuvent invoquer leurs frères comme avec un sort de *convocation de monstres*, mais avec une chance de succès limitée. Lancez 1d100 : en cas d'échec, aucun yugoloth ne répond à l'appel. Les créatures invoquées restent pendant 1 heure, après quoi elles repartent d'où elles sont venues. Un yugoloth invoqué ne peut pas utiliser ce même pouvoir pendant 1 heure.

Le simple fait de convoquer un yugoloth est très risqué. En effet, il y a 25 % de chances qu'il se retourne contre l'invocateur, attaquant immédiatement (en espérant une récompense de la part de celui qui était confronté à ce premier yugoloth).

Particularités des yugoloths

Immunités (Ext). Les yugoloths sont immunisés contre le poison et l'acide.

Résistance (Ext). Les yugoloths ont 20 points de résistance au froid, au feu et à l'électricité.

Télépathie (Sur). Les yugoloths peuvent communiquer par télépathie dans un rayon de 30 mètres avec toute créature dotée d'un langage.

CANOLOTH

Éclaireurs et francs-tireurs des armées de yugoloths, les canoloths servent aussi leurs maîtres en tant que gardiens et gardes du corps. Leurs sens aiguisés leur permettent de détecter les adversaires discrets, dont ils se saisissent à l'aide de leur longue langue barbelée.

Un canoloth ressemble à un bouledogue bardé de protections métalliques de taille humaine, et doté de deux mâchoires : la première, verticale, étant insérée dans la seconde, horizontale. Il n'a pas d'yeux et détecte les intrus uniquement à l'ouïe et à l'odorat. Son trait le plus distinctif est une langue barbelée épaisse de dix à quinze centimètres qui peut fouetter une cible jusqu'à 6 mètres de distance.

Combat

La stratégie du canoloth est simple : utiliser son odorat et son ouïe pour traquer son adversaire, l'attraper à l'aide de sa langue, l'amener à sa gueule et le mâcher jusqu'à ce qu'il passe du statut d'ennemi à celui de repas.

Illus. de W. Reynolds

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien, frayeur* et *profanation*, à volonté. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 5 (DD du jet de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort).

Vision aveugle (Ext). Les canoloths peuvent détecter tout adversaire situé dans un rayon de 12 mètres, comme s'ils voyaient. Au-delà, toutes les créatures sont traitées comme si elles disposaient d'un camouflage total (cf. règles de camouflage au chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*).

Les canoloths sont toutefois sensibles aux attaques basées sur le son et l'odorat. Ainsi, ils sont affectés normalement par les bruits forts, les sorts de son (comme *son imaginaire* ou *silence*) et les odeurs irrespirables (comme *nuage nauséabond, brume mortelle* ou une atmosphère imprégnée d'encens). Inhiber l'odorat et l'ouïe d'un canoloth réduit ce pouvoir, qui n'a plus que l'effet du don Combat en aveugle. Si les deux sens sont inhibés, le canoloth est entièrement « aveuglé ».

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le canoloth doit attraper l'adversaire avec sa langue. Il peut attirer un adversaire de taille M ou inférieure à sa gueule dans le même round et réaliser une attaque de morsure. Le canoloth peut assurer sa prise en réussissant une attaque, même si sa victime n'est pas paralysée (cf. ci-dessous).



Illus. de W. Reynolds

Paralysie (Ext). Toute créature blessée par la langue d'un canoloth doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour éviter d'être paralysée pendant 1d6+2 minutes.

Convocation de yugoloths **(Mag).** Une fois par jour, le canoloth a peut tenter d'invoquer 1 mezzoloth ou 1d3 canoloths (40 % de chances de succès).

Immunités (Ext). Les canoloths sont immunisés contre les regards, les effets visuels, les illusions et autres formes d'attaques basées sur la vue.

MEZZOLOTH

Les mezzoloths sont les fantassins typiques des armées de yugoloths. Ils ne maîtrisent guère d'autre domaine que le combat, mais font preuve d'une effrayante efficacité. Quand ils ne combattent pas, ils imaginent de nouveaux moyens de faire du mal à leurs ennemis et s'entraînent au combat.

Un mezzoloth ressemble à un insecte de taille humaine à l'épaisse chitine et aux quatre membres s'achevant par des griffes acérées. Ses yeux au large champ de vision émettent une lueur rouge lorsqu'il est en colère (la plupart du temps). Quand ils sont parés pour la bataille, les mezzoloths portent un trident et un bouclier.

Combat

Quand ils reçoivent l'ordre d'attaquer, les mezzoloths essaient d'affaiblir l'ennemi à l'aide d'une *brume mortelle*, puis s'approchent pour attaquer au trident. Si l'ennemi est susceptible d'utiliser de la magie de combat comme *force de taureau* ou *peau de pierre*, certains mezzoloths tentent une *dissipation de la magie* avant de s'engager au corps à corps. Si la bataille tourne court, les mezzoloths utilisent *ténèbres* et *téléportation sans erreur* pour faciliter leur fuite.

Leurs tactiques sont identiques lors des batailles de grande envergure. Les escouades de mezzoloths armés de tridents constituent le pilier des armées de yugoloths. Ils se téléportent au cœur de la bataille et lancent une *brume mortelle* sur l'ennemi avant de charger dans le brouillard jaune avec leurs tridents.

Pouvoirs. *Détection de l'invisibilité, flammes, frayeur, profanation* et *ténèbres*, à volonté. *Brume mortelle* et *dissipation de la magie*, 2 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 8 (DD du jet de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).

Convocation de yugoloths **(Mag).** Une fois par jour, un mezzoloth peut tenter d'invoquer l'un de ses semblables (40 % de chances de succès).

NYCALOTH

Les nycaloths constituent la cavalerie d'élite yugoloth, fondant sur les flancs ennemis et mettant en pièces les troupes ainsi prises au dépourvu. Ils tirent une grande fierté de leur habileté à surgir par surprise et à disparaître avant que l'ennemi ne puisse répliquer.

Un nycaloth ressemble à une grosse gargouille pourvue de puissantes ailes de chauve-souris et à l'épaisse peau verte. Ses quatre bras sont pourvus de griffes aiguisées comme des lames de rasoir. Sa tête est vaguement canine, pourvue d'oreilles palmées et de cornes. Certains nycaloths vont au combat avec une grande hache géante.

Combat

La tactique favorite des nycaloths consiste à utiliser leur *invisibilité* pour approcher l'ennemi par voie de terre, puis à fondre sur lui toutes griffes dehors. Si l'adversaire survit, le nycaloth s'empare de lui et s'envole, l'enserrant jusqu'à ce qu'il puisse le lâcher d'une haute altitude.

	Canoloth	Mezzoloth
	Extérieur (Mal) de taille M	**Extérieur (Mal) de taille M**
Dés de vie :	5d8 (22 pv)	8d8+8 (44 pv)
Initiative :	+4 (Science de l'initiative)	+4 (Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	15 m	12 m
CA :	20 (+10 naturelle)	18 (+8 naturelle)
Attaques :	langue (+8 corps à corps), morsure (+6 corps à corps)	2 griffes (+11 corps à corps) ou trident (+12/+7 corps à corps) ; ou trident (+12 distance)
Dégâts :	langue 1d4+3, morsure 2d6+1	griffes 1d4+3 ; trident 1d8+3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m (langue 6 m)	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques, vision aveugle, étreinte, paralysie, convocation de yugoloths	pouvoirs magiques, convocation de yugoloths
Particularités :	réduction des dégâts 10/+1, RM 18, immunités, yugoloth, odorat	réduction des dégâts 10/+1, RM 22, yugoloth
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +4, Vol +7	Réf +6, Vig +7, Vol +6
Caractéristiques :	For 17, Dex 10, Con 11, Int 5, Sag 17, Cha 12	For 16, Dex 11, Con 13, Int 7, Sag 10, Cha 14
Compétences :	Déplacement silencieux +7, Détection +11, Discrétion +5, Perception auditive +11	Déplacement silencieux +9, Détection +11, Discrétion +9, Intimidation +10, Perception auditive +11
Dons :	Attaques multiples, Science de l'initiative	Arme de prédilection (trident), Science de l'initiative, Science du critique (trident)
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou meute (3–7)	solitaire, escouade (4–8) ou section (10–18 plus 1 ultroloth)
Facteur de puissance :	6	7
Trésor :	aucun	normal
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	6–10 DV (taille M), 11–15 DV (taille G)	9–18 DV (taille M), 19DV (taille G)

	Nycaloth	Ultroloth
	Extérieur (Mal) de taille M	**Extérieur (Mal) de taille M**
Dés de vie :	11d8+33 (82 pv)	13d8+13 (71 pv)
Initiative :	+2 (Dex)	+3 (Dex)
Vitesse de déplacement :	12 m, vol 27 m (bonne)	9 m
CA :	17 (–1 taille, +2 Dex, +6 naturelle)	21 (+3 Dex, +8 naturelle)
Attaques :	2 griffes (+15 corps à corps) ; ou très grande hache (+15/+10 corps à corps)	épée longue (+14/+9/+4 corps à corps) ; ou rayon d'*énergie négative* (+17 distance)
Dégâts :	griffes 1d6+5 ; très grande hache 2d8+7	épée longue 1d8+1 ; rayon d'*énergie négative* (semblable au sort)
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques, étreinte, pattes arrières 1d6+5, hémorragie, convocation de yugoloths	pouvoirs magiques, regard hypnotique, convocation de yugoloths
Particularités :	réduction des dégâts 20/+2, RM 24, yugoloth	réduction des dégâts 30/+3, RM 25, yugoloth
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +10, Vol +7	Réf +11, Vig +9, Vol +10
Caractéristiques :	For 20, Dex 14, Con 17, Int 13, Sag 10, Cha 16	For 13, Dex 16, Con 13, Int 16, Sag 15, Cha 19
Compétences :	Connaissances (plans) +8, Concentration +11, Déplacement silencieux +16, Détection +14, Discrétion +12, Perception auditive +14, Psychologie +14	Bluff +20, Concentration +16, Connaissance des sorts +19, Déplacement silencieux +19, Détection +18, Fouille +19, Perception auditive +18, Psychologie +18, Scrutation +19
Dons :	Attaque en vol, Esquive, Souplesse du serpent Tir à bout portant, Tir de précision	Arme de prédilection (rayon), École renforcée (enchantement),
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (4–8)	solitaire ou paire
Facteur de puissance :	13	16
Trésor :	1/2 pièces, 50 % de biens précieux, objets (x2)	normal (x2)
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	12–24 DV (taille G), 25–33 DV (taille TG)	14–30 DV (taille M), 31–39 DV (taille G)

Pouvoirs magiques. *Détection de l'invisibilité, image miroir, invisibilité, profanation, ténèbres profondes* et *terreur*, à volonté. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 11 (DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort).

Un nycaloth peut utiliser *téléportation sans erreur* (sur lui-même plus une charge de 25 kg maximum), à volonté, lancée comme par un ensorceleur de niveau 12.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le nycaloth doit réussir deux attaques de griffes en même temps. S'il agrippe l'adversaire, il peut l'attaquer avec ses pattes arrières. Le nycaloth ne peut utiliser ce pouvoir que s'il vole. S'il s'empare d'un adversaire de taille M ou moins, le nycaloth peut s'élever dans les airs en sa compagnie. Quand il porte une créature pesant plus de 115 kg, sa vitesse de déplacement en vol passe à 18 mètres et il subit un malus de –3 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux. Le nycaloth est incapable de porter plus de 248 kg.

Pattes arrières (Ext). Un nycaloth qui assure sa prise peut attaquer deux fois (+15 corps à corps) avec ses pattes arrières, chacune infligeant 1d6+5 points de dégâts.

Hémorragie (Ext). Les blessures infligées par les griffes du nycaloth ne cessent de saigner. Chaque blessure inflige ainsi 1 point de dégâts par round. Les coups de griffes multiples sont cumulatifs (deux blessures infligent 2 points de dégâts par round, etc.). On ne peut arrêter l'hémorragie qu'en réussissant un jet de Premiers secours (DD 15) ou en lançant quelque sort de *soins* ou de guérison (*guérison suprême, cercle de guérison*, etc.).

***Convocation de yugoloths* (Mag).** Une fois par jour, un nycaloth peut tenter d'invoquer un autre nycaloth ou 1d3 mezzoloths (30 % de chances de réussite).

ULTROLOTH

Les ultroloths sont les officiers des armées de yugoloths, commandant les troupes et bouleversant la stratégie ennemie. Dans l'atmosphère de compétition qui règne en Géhenne, ils se querellent sans cesse et visent continuellement à accroître leur pouvoir.

La réputation de cruauté des ultroloths n'est pas usurpée. Ils aiment s'attarder au-dessus d'un ennemi abattu, pour l'insulter et le torturer plutôt que de lui accorder une mort rapide. Beaucoup portent de répugnants colliers composés des doigts de leurs victimes. Cependant, ils s'engagent rarement au combat personnellement, laissant ce travail à leurs sbires.

Un ultroloth est un humanoïde vêtu d'une robe et à la tête allongée, sans aucun autre trait que deux grands yeux aux couleurs tourbillonnantes. Sa peau marbrée est gris foncé.



Illus. de W. Reynolds

Combat

Les ultroloths préfèrent œuvrer derrière les lignes de mezzoloths et de nycaloths, usant de leurs pouvoirs pour déstabiliser leurs adversaires. Un capitaine ultroloth érige généralement des *murs de feu* pour aider les premières lignes. Si la bataille est incertaine, il utilise *symbole* pour perturber l'ennemi. Un ultroloth entraîné dans un corps à corps périlleux essaie toujours de battre en retraite, en déduisant que la bataille est perdue d'avance. Dans l'idéal, les ultroloths ne combattent pas du tout. Ils utilisent leur *invisibilité* ou leur *modification d'apparence* pour s'approcher de leurs ennemis avant de révéler leur regard hypnotique. Une fois fascinés, les adversaires sont à la merci des autres pouvoirs des ultroloths.

Pouvoirs magiques. *Détection de l'invisibilité, état gazeux, invisibilité, modification d'apparence, mur de feu, œil indiscret, profanation, scrutation, suggestion, ténèbres profondes* et *terreur*, à volonté ; *entrave, quête* et *suggestion de groupe*, 3 fois par jour ; *symbole*, 1 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 13 (DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort et à 16 + niveau du sort en ce qui concerne les pouvoirs d'Enchantement).

Un ultroloth peut utiliser *téléportation sans erreur* (sur lui-même plus une charge de 25 kg maximum), à volonté, lancée comme par un ensorceleur de niveau 13.

Regard Hypnotique (Sur). Semblable au sort de *lueurs hypnotiques* lancé comme par un ensorceleur de niveau 13, sans limite de DV, à 9 mètres (Volonté, DD 20, annule).

***Convocation de yugoloths* (Mag).** Une fois par jour, un ultroloth peut tenter d'invoquer 1d4 nycaloths, 1d6 mezzoloths ou un autre ultroloth (35 % de chances de réussite).

ARCHÉTYPES

Certains monstres diffèrent des autres en ce sens qu'ils n'existent pas en tant que tels ; on les construit en ajoutant un « archétype » à une créature existante. Les règles suivantes expliquent comment concevoir ces archétypes.

DEMI-ÉLÉMENTAIRE

Bien plus rares que les demi-célestes ou les demi-fiélons, les demi-élémentaires sont le fruit de l'union entre un élémentaire et un mortel, ou sont créés par l'imprégnation d'un pouvoir élémentaire dans un corps de naissance mortelle (habituellement par le biais de rites étranges et déplaisants). Ces êtres sont généralement abandonnés parmi leurs frères mortels et oubliés des seigneurs venus d'autres mondes.

Les demi-élémentaires présentent toujours un trait lié à leur nature, à la fois dans leur apparence et dans leur tempérament.

Les demi-élémentaires de l'Air ont souvent des cheveux ébouriffés par une brise mystérieuse et une voix voilée. On les dit parfois « volages », car il leur est difficile de se concentrer longtemps sur un même sujet.

Les demi-élémentaires de l'Eau affichent des nuances bleu-vert, que ce soit au niveau des cheveux ou de la peau. Leur nature est généreuse et prodigue, mais leur colère est terrible.

Les demi-élémentaires du Feu ont des cheveux, des yeux ou une peau flamboyants. Ils sont capricieux et tirent des conclusions hâtives.

Les demi-élémentaires de la Terre ont une peau au teint rocailleux. Ils sont souvent lents à réagir, mais tenaces une fois engagés.

Création de demi-élémentaire

L'archétype « demi-élémentaire » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible et dotée d'une Intelligence de 4 ou plus (appelée ci-après « créature de base »). Comme le demi-élémentaire est en grande partie constitué de chair et de sang, il ne relève pas du type élémentaire. C'est donc un « Extérieur ». par contre, il conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

CA. L'armure naturelle augmente de +1, ou de +3 s'il s'agit d'un demi-élémentaire de la Terre.

Attaques spéciales. Un demi-élémentaire conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base. Les demi-élémentaires qui ont une valeur de Sagesse de 8 au moins possèdent les pouvoirs magiques qui suivent, utilisant leur niveau de personnage en qualité de niveau de lanceur de sort, comme indiqué dans la table. Chaque pouvoir est utilisable 1 fois par jour.

Particularités. Un demi-élémentaire conserve toutes les particularités de la créature de base. Les demi-élémentaires sont immunisés contre les maladies et les effets de leur propre élément (pour l'Air, utilisez le froid). En outre, ils bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets de Vigueur contre le poison.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Modifiez celles de la créature de base comme suit :

Air : For +0, Dex +2, Con +2, Int +2, Sag +2, Cha +2.
Eau : For +2, Dex +0, Con +2, Int +2, Sag +2, Cha +2.
Feu : For +0, Dex +4, Con +0, Int +2, Sag +0, Cha +2.
Terre : For +4, Dex −2, Con +4, Int +0, Sag +0, Cha +0.

Compétences. Un demi-élémentaire a 8 points de compétence plus modificateur d'Intelligence par dé de vie. Toutes les compétences de la liste de la créature de base sont considérées comme des compétences de classe, les autres étant des compétences d'autre classe. Si la créature progresse dans une classe, elle acquiert et dépense ses points de compétence normalement. Tout bonus racial qui s'applique à la créature de base s'applique également au demi-élémentaire.

Dons. Les demi-élémentaires ont droit à un don tous les 4 niveaux ou au nombre de dons de la créature de base (on prend le totale le plus élevé).

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base ou l'élémentaire

Demi-élémentaire de l'Air

Niveau	Pouvoir	Niveau	Pouvoir
1–2	Brume de dissimulation	11–12	Éclair multiple
3–4	Mur de vent	13–14	Contrôle du climat
5–6	État gazeux	15–16	Cyclone
7–8	Marche dans les airs	17–18	Nuée d'élémentaires*
9–10	Contrôle des vents	19+	Changement de plan

*Lancé en tant que sort de l'Air uniquement

Demi-élémentaire de l'Eau

Niveau	Pouvoir	Niveau	Pouvoir
1–2	Brume de dissimulation	11–12	Cône de froid
3–4	Nappe de brouillard	13–14	Brume acide
5–6	Respiration aquatique	15–16	Flétrissure
7–8	Contrôle de l'eau	17–18	Nuée d'élémentaires*
9–10	Tempête de grêle	19+	Changement de plan

*Lancé en tant que sort de l'Eau uniquement

Demi-élémentaire du Feu

Niveau	Pouvoir	Niveau	Pouvoir
1–2	Mains brûlantes	11–12	Germes de feu
3–4	Flammes	13–14	Tempête de feu
5–6	Sphère de feu	15–16	Nuage incendiaire
7–8	Mur de feu	17–18	Nuée d'élémentaires*
9–10	Bouclier de feu	19+	Changement de plan

*Lancé en tant que sort du Feu uniquement

Demi-élémentaire de la Terre

Niveau	Pouvoir	Niveau	Pouvoir
1–2	Pierre magique	11–12	Peau de pierre
3–4	Ramollissement de la terre et de la pierre	13–14	Tremblement de terre
5–6	Façonnage de la pierre	15–16	Corps de fer
7–8	Pierres acérées	17–18	Nuée d'élémentaires*
9–10	Mur de pierre	19+	Changement de plan

*Lancé en tant que sort de la Terre uniquement

Organisation sociale. Comme la créature de base
Facteur de puissance. Comme la créature de base +2
Trésor. Comme la créature de base
Alignement. Comme la créature de base
Évolution possible. Comme la créature de base

Personnages demi-élémentaires

Les humanoïdes demi-élémentaires ont souvent une classe de personnage. Les demi-élémentaires de l'Air sont souvent bardes ou roublards, ceux de la Terre guerriers, ceux du Feu magiciens ou ensorceleurs, et ceux de l'Eau prêtres ou druides. Les prêtres demi-élémentaires servent un dieu associé à leur élément.

Exemple de demi-élémentaire

Minotaure demi-élémentaire de la Terre
Extérieur de taille G (Terre)
Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 16 (−1 taille, −1 Dex, +8 naturelle)
Attaques : très grande hache (+11/+6 corps à corps) ; ou cornes (+6 corps à corps)
Dégâts : très grande hache 2d8+9 ; ou cornes 1d8+3
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : charge 4d6+9, pouvoirs magiques

Particularités : odorat, instinct, immunité contre les maladies et les dégâts dus à la Terre, bonus de +4 aux jets de Vigueur contre le poison
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +5
Caractéristiques : For 23, Dex 8, Con 19, Int 7, Sag 10, Cha 8
Compétences : Détection +12, Fouille +11, Intimidation +8, Perception auditive +12, Saut +8
Dons : Attaque en puissance, Vigueur surhumaine

Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire ou bande (2–4)
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Combat

Charge (Ext). Ce demi-élémentaire de la Terre débute généralement les hostilités en chargeant l'un de ses adversaires tête baissée. Cette charge s'accompagne des avantages et des handicaps habituels. Le minotaure n'a droit qu'à une seule attaque, mais si son coup de corne porte, l'adversaire subit 4d6+9 points de dégâts.

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre, pierre magique* et *ramollissement de la terre et de la pierre*, 1 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un prêtre de niveau 6.

Instinct (Ext). Malgré son intelligence limitée, le minotaure demi-élémentaire de la Terre est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace. De plus, il n'est jamais pris au dépourvu.

Compétences. Le minotaure demi-élémentaire de la Terre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive.

CRÉATURES D'OMBRE

Les créatures d'ombre vivent dans le plan de l'Ombre, traversant parfois les barrières interdimensionnelles les plus fragiles vers les autres plans. Tout comme le plan de l'Ombre est une version déformée du plan Matériel, les créatures d'ombre ressemblent superficiellement à celles du plan Matériel. Les créatures d'ombre sont plus sombres, plus insaisissables et plus sinistres que leurs homologues matériels. Elles sont souvent grises ou noires, rarement blanches ou jaunes. Il ne faut pas les confondre avec les ombres (morts-vivants qui vivent souvent dans le plan de l'Ombre). Il existe d'autres créatures du plan de l'Ombre qui ont un lien plus ténu ou plus fort avec les énergies de ce lieu (comme le molosse d'ombre) et qui ne dépendent pas de cet archétype.

Création d'une créature d'ombre

L'archétype « ombre » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après « créature de base »). La créature d'ombre fait automatiquement partie du type des créatures magiques. Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Vitesse de déplacement. Comme la créature de base x 1,5.

Particularités. Une créature d'ombre conserve toutes les caractéristiques de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

- Résistance au froid de 5 + 1 par DV, jusqu'à un maximum de 20.
- Vision dans le noir (portée 18 mètres).
- Vision nocturne.
- **Fusion avec les ombres (Sur).** Sauf quand elle est en plein jour, cette créature peut se fondre dans l'ombre, ce qui lui procure un camouflage de 90 %. L'éclairage artificiel et les sorts tels que *lumière* ou *flamme éternelle* ne contrent pas ce pouvoir, à l'inverse de *lumière du jour*.

Les créatures d'ombre gagnent également un pouvoir surnaturel choisi dans la liste qui suit tous les 4 DV (au minimum un) :

- Bonus de chance de +2 à tous les jets de sauvegarde.
- *Frayeur*, 1 fois par jour.
- Réduction des dégâts 5/+1.
- Esquive totale.
- *Image miroir*, 1 fois par jour
- *Changement de plan* sur elle-même depuis ou vers le plan de l'Ombre, 1 fois par jour.
- Régénération de 2 points de vie par round (meurt si elle atteint 0 point de vie).

Si la créature de base a déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la plus avantageuse.

Compétences. Comme la créature de base plus Déplacement silencieux +6.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base.
Organisation sociale. Comme la créature de base.
Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.
Trésor. Comme la créature de base.
Alignement. Comme la créature de base, mais rarement bon.
Évolution possible. Comme la créature de base.

Exemple de créature d'ombre

Nécrophage d'ombre
Créature magique de taille M
Dés de vie : 4d12 (26 pv)
Initiative : +1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 13,5 m
CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle)
Attaques : coup (+3 corps à corps)
Dégâts : coup 1d4+1 plus absorption d'énergie
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejetons
Particularités : mort-vivant, résistance au froid 9, vision dans le noir (18 mètres), vision nocturne, fusion avec les ombres, changement de plan
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +5
Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con –, Int 11, Sag 13, Cha 15
Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +8, Discrétion +8, Escalade +5, Fouille +7, Perception auditive +8
Dons : Combat en aveugle

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–5) ou meute (6–11)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 5–8 DV (taille M)

Combat

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par un nécrophage gagne aussitôt 1 niveau négatif. Le jet de Vigueur nécessaire pour dissiper les niveaux négatifs accumulés s'accompagne d'un DD de 14.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par un nécrophage en devient un à son tour en 1d4 rounds. Tous les rejetons créés de la sorte sont automatiquement placés sous le contrôle de celui qui les a tués ; ils demeurent ses esclaves jusqu'à sa destruction et perdent les pouvoirs qu'ils avaient de leur vivant.

Mort-vivant. Immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques et les dégâts excessifs.

Fusion avec les ombres (Sur). Sauf quand elle est en plein jour, cette créature peut se fondre dans l'ombre, ce qui lui procure un camouflage de 90 %. L'éclairage artificiel et les sorts tels que *lumière* ou *flamme éternelle* ne contrent pas ce pouvoir, à l'inverse de *lumière du jour*.

Changement de plan (Sur). Une fois par jour, en entreprenant une action libre, un nécrophage d'ombre peut se déplacer depuis ou vers le plan de l'Ombre, comme avec le sort du même nom.

Compétences. Le nécrophage d'ombre bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Déplacement silencieux.

CRÉATURES ÉLÉMENTAIRES

Les plans élémentaires sont le foyer de créatures composées entièrement du matériau élémentaire de leur univers d'origine. Les archétypes qui suivent montrent des exemples de chacun des plans intérieurs, ainsi que de quelques plans alternatifs.

Créatures élémentaires de l'Air

Les créatures élémentaires de l'Air vivent dans le plan élémentaire de l'Air. Elles ressemblent à un nuage mouvant ayant à peu près la forme de leurs semblables tangibles, avec des zones de brouillard plus sombres pour les yeux et la bouche.

Création d'une créature élémentaire de l'Air

L'archétype « élémentaire de l'Air » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible issue de l'un des types suivants : aberration, animal, créature magique, monstre primitif, plante ou vermine. Elle fait automatiquement partie du type des élémentaires (Air). Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Dés de Vie. Passe à d8.

Vitesse de Déplacement. Une créature élémentaire de l'Air a une vitesse de déplacement en vol de 30 mètres (manœuvrabilité excellente), à moins qu'elle ne vole déjà plus vite.

Attaques spéciales. Une créature élémentaire de l'Air conserve les attaques spéciales de la créature de base, auxquelles s'ajoute :

Maîtrise de l'air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de –1 aux jets d'attaque et de dégâts contre une créature élémentaire de l'Air.

Particularités. Une créature élémentaire de l'Air conserve les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

- *Élémentaire.* Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
- Vision dans le noir (portée de 18 mètres).
- Réduction des dégâts (cf. table ci-dessous)

Dés de Vie	Réduction des dégâts
1–7	–
8–11	5/+1
12+	10/+1

Si la créature de base présente déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la plus avantageuse.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base et Dex +6.

Compétences. Comme la créature de base. Si la créature élémentaire de l'Air a une intelligence de 4 ou plus, elle parle l'aérien.

Dons. Comme la créature de base, plus Attaque en vol.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base.

De 3 à 7 DV, comme la créature de base +1.

À partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Généralement neutre.

Évolution possible. Comme la créature de base.

Exemple de créature élémentaire de l'Air

Calmar élémentaire de l'Air
Élémentaire (Air) de taille M
Dés de vie : 3d8 (13 pv)
Initiative : +6 (Dex)
Vitesse de déplacement : 30 m (excellente)
CA : 18 (+5 Dex, +3 naturelle)
Attaques : 10 tentacules (+4 corps à corps), morsure (–1 corps à corps)
Dégâts : tentacules 0, morsure 1d6+1
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : étreinte, maîtrise de l'air
Particularités : élémentaire, nuage d'encre, propulsion, vision dans le noir (18 m)
Jets de Sauvegarde : Réf +9, Vig +3, Vol +2
Caractéristiques : For 14, Dex 20, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2
Compétences : Détection +7, Perception auditive +7
Dons : Attaque en vol

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou banc (6–11)
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 4–6 DV (taille M), 7–11 DV (taille G)

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le calmar doit réussir une attaque de tentacule. S'il parvient à maintenir sa

prise, il inflige automatiquement des dégâts de morsure à chaque round.

Maîtrise de l'air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de –1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts contre le calmar élémentaire de l'Air.

Nuage d'encre (Ext). Une fois par minute et dans le cadre d'une action libre, le calmar peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 3 mètres d'arête. L'encre opaque procure un camouflage total, que le calmar met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat tourne à son désavantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps correspondant à une absence totale de visibilité.

Propulsion (Ext). Une fois par round, le calmar peut libérer un violent jet d'air qui le propulse brusquement vers l'arrière (action de double déplacement, distance parcourue 72 mètres).

Créatures élémentaires de l'Eau

Les créatures élémentaires de l'Eau vivent dans le Plan Élémentaire de l'Eau. Elles ont un corps visqueux et fluide dont la forme rappelle celle de leurs semblables matériels. Des orbes verts et luisants leur servent d'yeux, et une cavité bordée de corail fait office de bouche.

Création d'une créature élémentaire de l'Eau

L'archétype « élémentaire de l'Eau » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible issue des types suivants : aberration, animal, créature magique, monstre primitif, plante ou vermine. Elle fait automatiquement partie du type des élémentaires (Eau). Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Dés de Vie. Passe à d8.

Vitesse de déplacement. Nage 27 m, sans oublier la vitesse de déplacement normale de la créature.

Attaques spéciales. Une créature élémentaire de l'Eau conserve les attaques spéciales de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

Maîtrise de l'eau (Ext). Cette créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et elle-même sont au contact de l'eau. Par contre, si l'un des deux se trouve sur la terre ferme, la créature élémentaire subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts.

Extinction du feu (Ext). Le contact de la créature éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autre feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille G ou moins. La créature élémentaire peut également éteindre les feux magiques en réussissant un jet de *dissipation de la magie* à un niveau égal à son nombre de DV. Elle ne présente ni avantage ni malus face aux créatures du plan élémentaire du Feu.

Particularités. Une créature élémentaire de l'Eau conserve les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

- *Élémentaire.* Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
- Vision dans le noir (portée de 18 mètres).
- Réduction des dégâts (cf. table ci-dessous)

Dés de Vie	Réduction des dégâts
1–7	–
8–11	5/+1
12+	10/+1

Si la créature de base possède déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la valeur la plus avantageuse.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base.

Compétences. Comme la créature de base. Si la créature élémentaire de l'Eau a une intelligence de 4 ou plus, elle parle l'aquatique.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base. De 3 à 7 DV, comme la créature de base +1.

À partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Généralement neutre.

Évolution possible. Comme la créature de base.

Exemple de créature élémentaire de l'Eau

Tigre élémentaire de l'Eau
Élémentaire (Eau) de taille G
Dés de vie : 6d8+18 (45 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 12 m, nage 27 m
CA : 14 (–1 taille, +2 Dex, +3 naturelle)
Attaques : 2 coups de griffe (+9 corps à corps), morsure (+4 corps à corps)
Dégâts : griffe 1d8+6, morsure 2d6+3
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrières 1d8+3, maîtrise de l'eau, extinction du feu
Particularités : élémentaire, vision dans le noir (18 m)
Jets de Sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +3
Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 6
Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discrétion +5*, Équilibre +6, Perception auditive +3

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 7–12 DV (taille G), 13–18 DV (taille TG)

Combat

Bond (Ext). Si le tigre élémentaire bondit sur son adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance (action complexe), même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre élémentaire doit réussir une attaque de morsure ou de griffes. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite utiliser son pouvoir de pattes arrières.

Pattes arrières (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le tigre peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrières (+9 corps à corps, 1d8+3 points de dégâts chacune). Il peut également avoir recours à cette attaque spéciale quand il bondit sur son adversaire.

Maîtrise de l'Eau (Ext). Cette créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et elle-même sont au contact de l'eau. Par contre, si l'un des deux se trouve sur la terre ferme, la créature élémentaire subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts.

Extinction du feu (Ext). Le contact du tigre élémentaire éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autre feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille G ou moins. Il peut également éteindre les feux magiques en réussissant un jet de *dissipation de la magie* comme s'il était un ensorceleur de niveau 6. Il ne repésente ni avantage ni malus face aux créatures du plan élémentaire du Feu.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.

Compétences. Le tigre élémentaire de l'eau bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. *Dans les fourrés épais ou les hautes herbes, le bonus aux jets de Discrétion passe à +8.

Créatures élémentaires du Feu

Les créatures élémentaires du Feu vivent dans le plan élémentaire du Feu. Elles ressemblent à leurs semblables matériels, mais sont nimbées de flammes. Toute leur pilosité est remplacée par des flammes, et leurs écailles et armures ont l'apparence de la cendre et du charbon. Leurs yeux brillent d'une flamme bleue.

Création d'une créature élémentaire du Feu

L'archétype « élémentaire du Feu » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible issue des types suivants : aberration, animal, créature magique, monstre primitif, plante ou vermine. Elle fait automatiquement partie du type des élémentaires (Feu). Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Dés de Vie. Passe à d8.

Attaques spéciales. Une créature élémentaire du Feu conserve les attaques spéciales de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

Chaleur (Ext). En plus des dégâts provoqués par leurs attaques, les créatures élémentaires du Feu infligent des dégâts supplémentaires de feu avec leurs armes naturelles (morsure, griffes, coups et queue). Les dégâts dépendent du total de DV de la créature (cf. table ci-dessous)

Départ de feu (Ext). Toute créature touchée par l'attaque d'une créature élémentaire du Feu doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'embraser. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds (cf. *Prendre feu*, page 86 du *Guide du Maître*). Le DD du jet de sauvegarde est égal à 7 + le nombre de DV de la créature élémentaire.

Les adversaires frappant la créature élémentaire à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de l'élémentaire. Ils prennent également le risque de s'embraser s'ils ratent leur jet de Réflexes.

Particularités. Une créature élémentaire du Feu conserve les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

- *Élémentaire.* Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
- Vision dans le noir (portée de 18 mètres).
- Réduction des dégâts (cf. table ci-dessous)

Dés de Vie	Réduction des dégâts	Dégâts de feu supplément.
1–3	–	–
4–7	–	1d4
8–11	5/+1	1d6
12+	10/+1	2d6

- **Créature du Feu (Ext).** Immunisé contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Si la créature de base possède déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la plus avantageuse.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.
Caractéristiques. Comme la créature de base.
Compétences. Comme la créature de base. Si la créature élémentaire du Feu a une intelligence de 4 ou plus, elle parle l'igné.
Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.
Organisation sociale. Comme la créature de base.
Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base. De 3 à 7 DV, comme la créature de base +1.
À partir de 8 DV, comme la créature de base +2.
Trésor. Comme la créature de base.
Alignement. Généralement neutre.
Évolution possible. Comme la créature de base.

Exemple de créature élémentaire du Feu

Gorille élémentaire du Feu
Élémentaire (Feu) de taille G
Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 9 m
CA : 14 (–1 taille, +2 Dex, +3 naturelle)
Attaques : 2 coups de griffes (+7 corps à corps), morsure (+2 corps à corps)
Dégâts : griffe 1d6+5 plus 1d4 de feu, morsure 1d6+2 plus 1d4 de feu
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : départ de feu, chaleur
Particularités : élémentaire, créature du Feu, odorat, vision dans le noir (18 m)
Jets de Sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7
Compétences : Détection +6, Escalade +18, Perception auditive +6
Dons : aucun

Milieu nature/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance : 3
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 5–8 DV (taille G)

Combat

Chaleur (Ext). En plus des dégâts provoqués par ses attaques, le gorille élémentaire du Feu inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires de feu à l'aide de ses griffes et de sa morsure.

Départ de feu (Ext). Toute créature touchée par la morsure ou les griffes de cette créature doit réussir un jet de Réflexes (DD 11) sous peine de s'embraser. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds (cf. *Prendre feu*, page 86 du *Guide du Maître*).

Les adversaires frappant la créature élémentaire à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de l'élémentaire. Ils prennent également le risque de s'embraser s'ils ratent leur jet de Réflexes.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.

Créature du Feu (Ext). Immunisé contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Créatures élémentaires de la Terre

Les créatures élémentaires de la Terre vivent dans le plan élémentaire de la Terre. Ces carcasses qui se traînent ressemblent vaguement à leurs semblables d'origine, mais elles sont constituées de terre ou de pierre. Leurs yeux sont des cristaux aux multiples facettes.

Création d'une créature élémentaire de la Terre

L'archétype « élémentaire de la Terre » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible issue des types suivants : aberration, animal, créature magique, monstre primitif, plante ou vermine. Elle fait automatiquement partie du type des élémentaires (Terre). Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Dés de Vie. Passe à d8.

Vitesse de Déplacement. Gagne le mode de déplacement creusement (choisir le plus lent : 6 mètres ou la vitesse de déplacement normale de la créature de base), en plus de la vitesse de déplacement normale de la créature de base.

CA. L'armure naturelle augmente de +3.

Attaques spéciales. Une créature élémentaire de la Terre conserve les attaques spéciales de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

Maîtrise de la terre (Ext). Cette créature élémentaire de la Terre bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et elle sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, la créature élémentaire de la Terre subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts.

Déplacement dans le sol (Ext). Une créature élémentaire de la Terre se déplace dans la pierre, la terre, le sable et tous les types de sols (exception faite du métal) avec autant d'aisance qu'un poisson dans l'eau, comme le ferait un xorn par exemple.

Particularités. Une créature élémentaire de la Terre conserve les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

- *Élémentaire.* Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
- Vision dans le noir (portée de 18 mètres).
- Réduction des dégâts (cf. table ci-dessous)

Dés de Vie	Réduction des dégâts
1–7	–
8–11	5/+1
12+	10/+1

- **Perception des vibrations (Ext).** La créature élémentaire localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 m.

Si la créature de base possède déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la plus avantageuse.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base, sauf For +2 et Dex–2.

Compétences. Comme la créature de base. Si la créature élémentaire de la Terre a une intelligence de 4 ou plus, elle parle le terrien.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.
Organisation sociale. Comme la créature de base.
Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base.
De 3 à 7 DV, comme la créature de base +1.
À partir de 8 DV, comme la créature de base +2.
Trésor. Comme la créature de base.
Alignement. Généralement neutre.
Évolution possible. Comme la créature de base.

Exemple de créature élémentaire de la Terre

Rhinocéros élémentaire de la Terre
Élémentaire (Terre) de taille G
Dés de vie : 8d8+40 (76 pv)
Initiative : –1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 6 m
CA : 18 (–1 taille, +10 naturelle, –1 Dex)
Attaques : corne (+14 corps à corps)
Dégâts : corne 2d6+13
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : maîtrise de la terre
Particularités : réduction des dégâts 5/+1, élémentaire, perception des vibrations, vision dans le noir (18 m)
Jets de Sauvegarde : Réf +5, Vig +11, Vol +3
Caractéristiques : For 28, Dex 8, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 2
Compétences : Perception auditive +11

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou troupeau (2–12)
Facteur de puissance : 6
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Combat

Maîtrise de la Terre (Ext). Le rhinocéros élémentaire de la Terre bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, il subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.

Perception des vibrations (Ext). La créature élémentaire localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Créatures élémentaires du Froid

Les créatures élémentaires du Froid vivent dans le plan élémentaire du Froid et dans certains domaines viables des autres plans élémentaires, comme celui de l'Air ou de l'Eau. Ils ont la même forme que leurs semblables matériels, mais sont faits de glace, de givre et de neige. Des plaques de glace scintillante forment leurs yeux, et leur gueule béante est bordée de pics de glaces durs comme l'acier.

Création d'une créature élémentaire du Froid

L'archétype « élémentaire du Froid » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible issue des types suivants : aberration, animal, créature magique, monstre primitif, plante ou vermine. Elle fait automatiquement partie du type des élémentaires (froid). Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Dés de Vie. Passe à d8.

CA. L'armure naturelle augmente de +3.

Attaques spéciales. Une créature élémentaire du Froid conserve les attaques spéciales de la créature de base, auxquelles s'ajoute :

Froid (Ext). Les créatures élémentaires du Froid infligent des dégâts supplémentaires de froid avec leurs armes naturelles (griffes, morsure, coups ou queue). Les dégâts dépendent des DV de la créature (cf. table ci-dessous).

Particularités. Une créature élémentaire du Froid conserve les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

- *Élémentaire.* Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
- Vision dans le noir (portée de 18 mètres).
- Réduction des dégâts (cf. table ci-dessous)

Dés de Vie	Réduction des dégâts	Dégâts de froid supplémentaires
1–3	–	–
4–7	–	1d4
8–11	5/+1	1d6
12+	10/+1	1d8

- **Créature du Froid (Ext).** Immunisé contre le froid, le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.
- **Déplacement sur la glace (Ext).** Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *pattes d'araignée*, mais sur les surfaces gelées. Dans le plan élémentaire du Froid, la créature élémentaire du Froid peut se déplacer normalement.

Si la créature de base possède déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la plus avantageuse.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base.

Compétences. Comme la créature de base. Si la créature élémentaire du Froid a une intelligence de 4 ou plus, elle parle l'aquatique ou l'aérien.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base.

De 3 à 7 DV, comme la créature de base +1.

À partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Généralement neutre.

Évolution possible. Comme la créature de base.

Exemple de créature élémentaire du Froid

Tertre errant élémentaire du froid
(« Grand Tertre de la Toundra »)
Élémentaire (Froid) de taille G
Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m
CA : 23 (–1 taille, +14 naturelle)
Attaques : 2 coups (+10 corps à corps)
Dégâts : coup 2d6+5 plus 1d6 de froid
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : étreinte, constriction (2d6+7 plus 1d6 de froid)
Particularités : élémentaire, plante, immunité contre l'électricité, résistance au feu 30, réduction des dégâts 5/+1, créature du froid, vision dans le noir (18 m), déplacement sur la glace
Jets de Sauvegarde : Réf +2, Vig +9, Vol +2
Caractéristiques : For 21, Dex 10, Con 17, Int 7, Sag 10, Cha 9
Compétences : Déplacement silencieux +4, Discrétion +0*, Perception auditive +4

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 8
Trésor : 1/10e pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tertre errant élémentaire doit réussir ses deux attaques de coup sur une créature de taille G ou moins. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

Constriction (Ext). Un tertre de la toundra inflige 2d6+7 points de dégâts (en plus de ceux de froid) chaque fois qu'il remporte un jet de lutte opposé contre une créature de taille G ou moins. Il peut se déplacer normalement en broyant sa proie entre ses bras, mais pas exécuter la moindre action d'attaque.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.

Immunité contre l'électricité (Ext). Le tertre errant n'est jamais blessé par les attaque électriques, quelle que soit leur puissance. Au contraire, toute attaque électrique (*décharge électrique, éclair,* etc.) le prenant pour cible lui permet de gagner temporairement 1d4 points de Constitution, qui disparaissent au rythme d'un par heure.

Compétences. Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection, Discrétion et Perception auditive. *Dans les étendues glacées ou neigeuses, il a également droit à un bonus supplémentaire de +12 aux jets de Discrétion.

Créatures élémentaires du bois

Les créatures élémentaires du Bois vivent dans le plan élémentaire du Bois ou d'autres domaines hospitaliers similaires, dont le plan Matériel. Ils ressemblent à leurs semblables matériels, mais sont faits de bois, de branchages et de feuilles. Des sphères opalines d'ébène leur font office d'yeux, et leurs mains griffues sont terminées par des échardes vives.

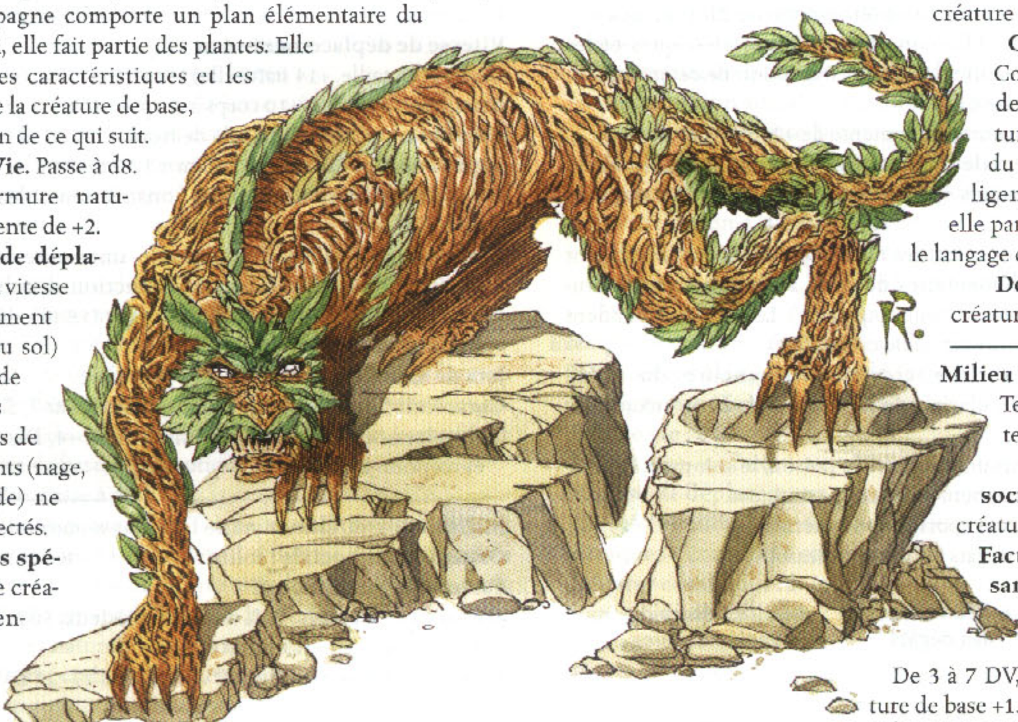
Création d'une créature élémentaire du Bois

L'archétype « élémentaire du Bois » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible issue des types suivants : aberration, animal, créature magique, monstre primitif ou vermine. Elle fait automatiquement partie du type des élémentaires (bois) si votre campagne comporte un plan élémentaire du Bois. Sinon, elle fait partie des plantes. Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Dés de Vie. Passe à d8.

CA. L'armure naturelle augmente de +2.

Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement normale (au sol) est réduite de moitié. Les autres types de déplacements (nage, vol, escalade) ne sont pas affectés.



Illus. de D. Roach

Attaques spéciales. Une créature élémentaire du Bois conserve les attaques spéciales de la créature de base, auxquelles s'ajoute :

Épines (Ext). La créature peut libérer des volées de morceaux d'écorce, d'éclats et d'échardes, au rythme de 4 par round, au prix d'une action simple. Cette attaque a une portée de 36 mètres, sans facteur de portée (dégâts égaux à 1d6 + bonus de Force). La créature élémentaire du Bois peut projeter un nombre d'épines par jour égal à son total de DV.

Particularités. Une créature élémentaire du Bois conserve les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

- *Élémentaire.* Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.
- Vision dans le noir (portée de 18 mètres).
- Réduction des dégâts (cf. table ci-dessous)

Dés de Vie	Réduction des dégâts
1–7	–
8–11	5/+1
12+	10/+1

- *Plante.* Bien qu'elle soit du type des élémentaires, la créature est également une plante. En plus des avantages conférés par son statut élémentaire, la créature élémentaire du Bois est donc immunisée contre les changements de forme, les attaques mentales (charmes, coercition, fantasmes, mirages et sorts affectant le moral).
- **Perception végétale (Ext).** Une créature élémentaire du Bois peut localiser tout élément en contact avec la végétation dans un rayon de 18 mètres, qu'elle soit en contact ou non avec cette même végétation.

Si la créature de base possède déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la plus avantageuse.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base.

Compétences. Comme la créature de base. Si la créature élémentaire du Bois a une intelligence de 4 ou plus, elle parle le sylvestre et le langage des sylvaniens.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base.
De 3 à 7 DV, comme la créature de base +1.
À partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Généralement neutre.

Évolution possible. Comme la créature de base.

Exemple de créature élémentaire du Bois

Léopard élémentaire du Bois
Élémentaire (Bois) de taille M
Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)
Initiative : +4 (Dex)
Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m
CA : 17 (+4 Dex, +3 naturelle)
Attaques : morsure (+6 corps à corps), 2 coups de griffes (+1 corps à corps) ; ou 3 épines (+6 distance)
Dégâts : morsure 1d6+3, griffes 1d3+1 ; ou épine 1d6+1
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrières 1d3+1
Particularités : odorat, élémentaire, plante, perception végétale, vision dans le noir (18 m)
Jets de Sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques : For 16, Dex 19, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +6, Discrétion +9*, Équilibre +12, Escalade +11, Perception auditive +6
Dons : Botte secrète (morsure, griffes)

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 4–5 DV (taille M)

Combat

Bond (Ext). Si un léopard élémentaire du Bois bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le léopard élémentaire doit réussir une attaque de morsure. S'il parvient à maintenir sa prise, il peut ensuite utiliser son pouvoir de pattes arrières.

Pattes arrières (Ext). Un léopard élémentaire du Bois qui a immobilisé sa proie peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrières (corps à corps +17, 1d6+5 points de dégâts chacune). Il peut également utiliser cette attaque spéciale quand il bondit sur sa proie.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.

Plante. Immunisé contre les changements de forme et les attaques mentales.

Perception végétale (Ext). Le léopard élémentaire du Bois peut localiser tout élément en contact avec la végétation dans un rayon de 18 mètres, même si lui-même n'est pas en contact avec la même végétation.

Compétences. Le léopard élémentaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion, ainsi que d'un autre, de +8, aux jets d'Équilibre. *Dans les fourrés épais ou les hautes herbes, le bonus aux jets de Discrétion passe à +8.

CRÉATURES AXIOMATIQUES

Les créatures axiomatiques vivent dans les plans de la Loi, les domaines de l'ordre. Bien qu'elles puissent ressembler aux créatures du plan Matériel, leurs formes sont plus parfaites, leurs traits plus fins et précis, leur fourrure ou leur plumage plus brillant, leur apparence plus nette et plus héroïque. On les nomme parfois « créatures parfaites », et certains affirment que les versions axiomatiques sont les modèles premiers et idéaux : toutes les autres créatures semblables ne sont que des imitations.

Création d'une créature axiomatique

L'archétype « axiomatique » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible, d'alignement loyal ou neutre, et originaire du plan Matériel. Son type reste inchangé, à l'exception des monstres primitifs et des animaux qui deviennent des créatures magiques. Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Attaques spéciales. Une créature axiomatique conserve les attaques spéciales de la créature de base, auxquelles s'ajoute :

Châtiment du Chaos (Ext). Une fois par jour, la créature peut porter une attaque normale pour infliger un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à son total de DV (maximum de +20) à un adversaire chaotique.

Particularités. Une créature axiomatique conserve les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

- Vision dans le noir (portée de 18 mètres).
- Résistance au feu, à l'électricité, aux attaques soniques et au froid (cf. table ci-dessous)

Dés de Vie	Résistance (feu, électricité, son, froid)
1–3	5
4–7	10
8–11	15
12+	20

- Résistance à la magie égale au double des DV de la créature (maximum 25).
- **Lien mental (Ext).** Les créatures axiomatiques d'un même type sont en communication permanente entre elles dans un rayon de 90 mètres. Si l'une d'entre elles pressent un danger, toutes le savent. Si l'une d'entre elles n'est pas prise au dépourvu, aucune ne l'est. Aucune créature du groupe n'est considérée comme prise en tenaille si toutes ne le sont pas en même temps.

Si la créature de base possède déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la plus avantageuse.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base, mais l'Intelligence est au moins égale à 3.

Compétences. Comme la créature de base.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base.

De 3 à 7 DV, comme la créature de base +1.

À partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Toujours loyal.

Évolution possible. Comme la créature de base.

Exemple de créature axiomatique

Bulette axiomatique (« Le Requin Terrestre Parfait »)
Créature magique de taille TG
Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 12 m, creusement 3 m
CA : 22 (–2 taille, +2 Dex, +12 naturelle)
Attaques : morsure (+12 corps à corps), 2 coups de griffe (+7 corps à corps)
Dégâts : morsure 2d8+8, griffes 2d6+4
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 6 m/1,50 m
Attaques spéciales : bond, châtiment du Chaos

Particularités : RM 18, odorat, perception des vibrations, lien mental, vision dans le noir (18 m), résistance au froid, à l'électricité, au feu et aux attaques soniques 5
Jets de Sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +4
Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 20, Int 3, Sag 13, Cha 6
Compétences : Perception auditive +6, Saut +12
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : 10–16 DV (taille TG), 17–27 DV (taille Gig)



Illus. de M. Cavotta

Combat

Bond (Ext). La bulette axiomatique peut bondir et retomber sur ses adversaires, ce qui lui permet d'attaquer avec ses quatre pattes au lieu de deux (+12 corps à corps), mais elle est alors incapable de mordre.

Châtiment du Chaos (Ext). Une fois par jour, la bulette peut porter une attaque normale pour infliger 9 points de dégâts supplémentaires à un adversaire chaotique.

Perception des vibrations (Ext). Une bulette axiomatique localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Lien mental (Ext). Les bulettes axiomatiques sont en communication permanente entre elles dans un rayon de 90 mètres. Si l'une d'entre elles pressent un danger, toutes le savent. Si l'une d'entre elles n'est pas prise au dépourvu, aucune ne l'est. Aucune créature du groupe n'est considérée comme prise en tenaille si toutes ne le sont pas en même temps.

CRÉATURES ANARCHIQUES

Les créatures anarchiques vivent dans les plans du Chaos, les royaumes du désordre. Bien qu'elles ressemblent aux créatures du plan Matériel, elles semblent plus grossières. Leurs traits plus frustes et moins réguliers, leur fourrure et leurs écailles sont tachées et déchiquetées, et leur apparence est dépenaillée et effrayante. On les appelle aussi les Inachevées, et certains prétendent qu'il s'agit là de simples brouillons, abandonnés aux plans du Chaos par un créateur oublié.

Création d'une créature anarchique

L'archétype « anarchique » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible, d'alignement chaotique ou neutre, et originaire du plan Matériel. Son type reste inchangé, à l'exception des monstres primitifs et des animaux qui deviennent des créatures magiques. Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Attaques spéciales. Une créature élémentaire anarchique conserve les attaques spéciales de la créature de base, auxquelles s'ajoute :

Châtiment de la loi (Ext). Une fois par jour, la créature peut porter une attaque normale pour infliger un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à son total de DV (maximum de +20) à un adversaire loyal.

Particularités. Une créature axiomatique conserve les particularités de la créature de base, auxquelles s'ajoutent :

- Vision dans le noir (portée de 18 mètres).
- Résistance à l'acide, au feu, à l'électricité, aux attaques soniques et au froid 5.
- Immunisé contre les changements de forme et la pétrification.
- Guérison accélérée (cf. table ci-dessous).
- Réduction des dégâts (cf. table ci-dessous).

Dés de Vie	Réduction des dégâts	Guérison accélérée
1–3	–	–
4–7	–	1
8–11	–	3
12+	5/+1	5

Si la créature de base possède déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la plus avantageuse.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base, mais l'Intelligence est au moins égale à 3.

Compétences. Comme la créature de base.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base.

De 3 à 7 DV, comme la créature de base +1.

À partir de 8 DV, comme la créature de base +2.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Toujours chaotique.

Évolution possible. Comme la créature de base.

Exemple de créature anarchique

Ath-atch anarchique
Aberration de taille TG
Dés de vie : 14d8+70 (133 pv)
Initiative : +1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 15 m
CA : 20 (–2 taille, +1 Dex, +8 naturelle, +3 peaux)
Attaques : très grande massue (+12/+7 corps à corps), 2 très grandes massues (+12 corps à corps), morsure (+14 corps à corps) ; ou rocher (+5/+0 distance), 2 rochers (+5 distance)
Dégâts : très grande massue 2d6+8, 2 très grandes massues 2d6+4, morsure 2d8+4 et venin ; ou rocher 2d6+8, 2 rochers 2d6
Espace occupé/allonge : 3 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales : venin, châtiment de la Loi
Particularités : réduction des dégâts 5/+1, guérison accélérée 5, vision dans le noir (18 m), immunité contre les changements de forme et la pétrification, résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu et aux attaques soniques 5
Jets de Sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +10
Caractéristiques : For 27, Dex 12, Con 21, Int 7, Sag 12, Cha 6
Compétences : Détection +7, Escalade +16, Perception auditive +7, Saut +16
Dons : Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Multidextrie

---

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, groupe (2–4) ou tribu (7–12)
Facteur de puissance : 9
Trésor : 50 % pièces, biens précieux normaux (x2), objets normaux
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 15–28 (taille TG)

Combat

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 22) ; effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Force, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Force.

Châtiment de la Loi (Ext). Une fois par jour, l'ath-atch peut porter une attaque normale pour infliger 14 points de dégâts supplémentaires à un adversaire loyal.

SUPPLIANT

Les suppliants sont les âmes reconstituées des morts dans les plans extérieurs. Leur existence est la récompense éternelle (ou le châtiment) de leur vie passée, servant de serviteurs ou de guerriers pour des créatures plus puissantes, de jouets pour les démons sadiques, et de matériau pour de nouvelles créations. Ils servent souvent de décoration, de porte-étendard, de figurants et d'exemples pour les voyageurs venus d'autres plans.

L'apparence d'un suppliant dépend de la cosmologie. On se les représente souvent sous la forme de serviteurs calmes, infatigables et irréfléchis qui vivent dans une sérénité conférée par leur divinité, laquelle répond à tous leurs besoins. Une autre vision les représente en tant qu'esclaves grillant en enfer pour leurs péchés (réels ou imaginaires), torturés et transformés en instruments du Mal encore plus puissants. Une troisième version en fait des guerriers combattant tout le jour, courant la gueuse et buvant à perdre la tête dans de grands châteaux, afin de se préparer à la dernière bataille de l'univers.

En général, les suppliants prennent la forme qu'ils avaient avant de mourir, bien qu'ils puissent être recréés par les puissances des plans pour correspondre à la nature de leur vie dans l'au-delà : par exemple, dans une cosmologie dont les dieux sont des dragons, les suppliants peuvent ressembler à des dragons. Pour la cosmologie de base, la plupart des suppliants sont humanoïdes (à quelques exceptions près).

Qui va aux cieux ? C'est à vous de voir. C'est à vous de décider qui devient suppliant. Dans la cosmologie de base, seules les créatures qui ont au moins 1 en Intelligence et en Sagesse y ont droit. Les types suivants sont autorisés : aberration, animal, dragon, fée, géant, humanoïde, monstre primitif et métamorphe, ainsi que plante, gelée, vase et vermine dont les caractéristiques s'y prêtent (les sylvaniens, mais pas les lianes chasseresses). Les morts-vivants et les créatures artificielles ne deviennent généralement pas suppliants, mais l'âme de leur forme d'originelle le peut. Les élémentaires et les Extérieurs se mêlent plutôt à leur plan d'origine et ne deviennent donc pas des suppliants (leur âme peut être rappelée d'entre les morts).

Qui exactement devient suppliant dépend de la cosmologie. Dans certaines croyances, tous les morts se réincarnent. Dans d'autres, seuls les élus des dieux ont cette faveur, le reste des énergies des morts se dispersant dans les plans extérieurs. Dans d'autres encore, les âmes se transforment en créatures célestes, fiélonnes, axiomatiques ou anarchiques.

D'autres systèmes mêlent un peu de chaque : les esprits deviennent des suppliants tant qu'il y a des personnes qui se souviennent d'eux dans le plan Matériel. Une fois oubliés, ces suppliants disparaissent dans la matière même du plan pour être recréées en tant que créatures planaires. Vous pouvez choisir l'une de ces options pour votre campagne.

En termes de jeu, les suppliants ne sont généralement pas des personnages centraux. S'il peut être intéressant de faire rencontrer aux personnages joueurs certains personnages familiers défunts, cet archétype ne convient généralement pas pour un PJ. Les PJ morts peuvent revenir à la vie, mais ils oublient alors tout de leur éventuelle existence de suppliant.

Création d'un suppliant

L'archétype « suppliant » peut être ajouté à n'importe quelle créature selon le type de campagne (appelée ci-après « créature de base »). Elle fait automatiquement partie du type des Extérieurs. Elle conserve les caractéristiques et les pouvoirs de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Dés de Vie. Passe à 2d8. Conserve tout bonus aux pv du total de DV de la créature de base.

CA. Seuls les modificateurs de taille, de Dextérité et d'armure naturelle s'appliquent. Les bonus d'armure ne s'appliquent pas.

Attaques. Le bonus de base à l'attaque est réduit à +2, auquel s'ajoutent les modificateurs de taille et de Force. Si le bonus de base à l'attaque de la créature de base est inférieur à +2, utilisez le nombre le moins élevé.

Attaques spéciales. Un suppliant perd tous ses pouvoirs surnaturels et magiques, mais conserve ses attaques normales et ses pouvoirs extraordinaires.

Particularités. Un suppliant perd tous ses pouvoirs surnaturels et magiques, mais conserve ses pouvoirs extraordinaires, auxquels s'ajoutent :

Immunité contre les attaques mentales (Ext). Tous les suppliants sont immunisés contre les attaques mentales. C'est sans doute le résultat de leur nature primaire, de leur dévotion envers leur dieu, ou du plan environnant de même alignement.

Immunités (Ext). Selon la nature de son plan d'origine, le suppliant bénéficie d'une immunité contre deux des effets suivants : acide, froid, électricité, feu, poison, pétrification et métamorphose. Ces immunités sont les mêmes pour les suppliants d'un plan ou d'un dieu particulier. Reportez-vous au chapitre 7 pour plus de détails.

Résistance (Ext). Selon la nature de son plan d'origine, le suppliant bénéficie d'une résistance de 20 points contre deux des effets suivants : acide, froid, électricité et feu. Le chapitre 7 indique quelles résistances correspondent à quel suppliant.

Pas d'engagement planaire (Ext). Les suppliants ne peuvent pas quitter le plan dans lequels ils habitent. Ils sont téléportés à 150 km dans une direction déterminée aléatoirement si on tente de les obliger à partir.

Particularités supplémentaires. Des plans spécifiques peuvent conférer des avantages supplémentaires aux suppliants qui y vivent. Les suivantes sont fort répandues :

- Réduction des dégâts 5/argent et RM 5.
- *Cercle magique contre le Mal* permanent.
- Guérison accélérée 1.
- Réduction des dégâts 10/+1.
- Résistance à la magie 10.
- 2d8 DV supplémentaires.
- Ne possède aucune des immunités et résistances, à l'exception de l'immunité contre les attaques mentales. En échange, la créature bénéficie d'une résistance de 5 à l'acide, au froid, à l'électricité et au feu.

Jets de sauvegarde. Le bonus de base aux jets de sauvegarde est de +3.

Caractéristiques. Comme la créature de base. Certaines cosmologies ou divinités particulièrement prudentes peuvent assigner un maximum de 18 aux caractéristiques d'un suppliant. Les caractéristiques supérieures sont réduites pour atteindre cette valeur.

Compétences. Les suppliants n'ont pas de compétences. Les anciennes compétences sont perdues.

Dons. Les suppliants n'ont pas de dons. Les anciens dons sont perdus.



Illus. de D. Roach

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains (dans le plan d'origine).

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. 1.

Trésor. Aucun.

Alignement. Adapté au plan d'origine.

Évolution possible. Aucune.

Suppliants exceptionnels

Certaines divinités peuvent choisir pour une tâche spécifique un serviteur particulier, qui retiendra quelques souvenirs de sa vie précédente. Ces suppliants exceptionnels conservent les dons et compétences de leur vie antérieure, mais ont les mêmes limitations que les autres suppliants du même plan.

Exemple de suppliant

Il s'agit d'un suppliant issu d'un plan chaotique mauvais. Tout plan de la cosmologie de base (comme les Abysses) peut conférer des pouvoirs particuliers. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 7.

Ogre suppliant
Extérieur (Chaos, Mal) de taille G
Dés de vie : 2d8+8 (17 pv)
Initiative : –1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 13 (–1 taille, –1 Dex, +5 naturelle)
Attaques : coup (+6 corps à corps)
Dégâts : coup 1d4+7
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Particularités : immunité contre les attaques mentales, l'électricité et le poison, résistance au feu et à l'acide 20
Jets de Sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (2–4) ou bande (5–8)
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : aucune

Appendice : Variantes de plans et de cosmologies

Aucun des plans suivants n'a sa place au sein de la Grande Roue, mais vous pouvez les intégrer à une cosmologie de votre cru. Ce chapitre comprend également d'autres cosmologies, que vous pouvez utiliser dans vos parties en les adaptant éventuellement.

LA CONTRÉE DES RÊVES

La Contrée des Rêves, généralement désignée sous le simple nom de Rêve, est le lieu où volètent tous les songes, insouciants du monde de l'éveil. Ceux-ci se perdent dans l'obscurité, mais leur écho résonne pour l'éternité dans le Rêve. Les carcasses de rêves particulièrement vils, chargés de noires émotions, se déchaînent parfois à travers les zones oniriques, donnant naissance à de terribles cauchemars.

Qu'il le veuille ou non, à chaque fois qu'il s'endort, tout rêveur pénètre dans la Contrée des Rêves : son esprit s'y envole. Les frontières du Rêve s'étendent et se contractent sans cesse, gagnant ou perdant des régions oniriques temporaires, au rythme des rêveurs qui s'endorment et s'éveillent dans chaque plan. Pourtant, le Rêve existerait même s'il n'existait pas de rêveurs.

Les nombreuses régions oniriques créées par les rêveurs ne durent que peu de temps et elles empiètent rarement les unes sur les autres. Mais il existe tout de même des êtres qui parcourent les régions oniriques selon leur bon vouloir. Parfois, ces rêveurs lucides percent le cœur même du Rêve, où les songes ordinaires n'osent pas s'aventurer.

CARACTÉRISTIQUES DU RÊVE

La Contrée des Rêves présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective** : dans la plupart des régions oniriques, la force de gravité est la même que dans le plan Matériel, mais chacune peut avoir son propre « bas ». La gravité subjective de la majorité des régions oniriques semble correspondre à la gravité normale, mais certaines possèdent parfois une caractéristique de gravité entièrement différente. Les visiteurs maîtrisant la compétence de Songes lucides choisissent la manière dont la gravité d'une région onirique donnée les affecte.
- **Passage du temps inhabituel** : pour chaque tranche de 10 minutes passées dans le Rêve, 1 minute seulement s'écoule dans le plan Matériel. Cependant, la nature de ce plan rend le temps passé moins réel. Peu importe ce que vivent les visiteurs, seuls leurs souvenirs demeurent une fois le Rêve quitté. Ainsi, il n'est pas possible d'y lancer ou d'y apprendre véritablement des sorts, d'y perdre ou d'y acquérir des objets, pas plus que d'y obtenir des points d'expérience.
- **Taille infinie** : le Rêve est infini, mais chaque région onirique est finie. Cependant, selon la nature de son rêve, même une zone onirique peut paraître extrêmement vaste.
- **Altération aléatoire** : les régions oniriques naissent d'une matière onirique brute au moment où l'esprit d'un rêveur plonge dans le Rêve. Abandonnée dans le Rêve, cette matière onirique est aussi éphémère qu'une pensée. Mais lorsqu'une région onirique se solidifie, elle affiche la caractéristique d'altération normale du plan Matériel. Les visiteurs possédant la compétence de Songes lucides sont davantage en mesure d'altérer à leur convenance une zone onirique donnée.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Alignement neutre modéré.**
- **Magie normale** : il est possible de jeter des sorts normalement, mais les voyageurs qui quittent le Rêve découvrent que tout sort employé dans ce plan n'a pas vraiment été lancé (ils le possèdent toujours sous forme de sort préparé ou d'emplacement de sort disponible). De même, tout sort faisant encore effet au moment où un voyageur quitte le Rêve cesse de fonctionner, comme s'il n'avait jamais été lancé.

LIENS ONIRIQUES

La Contrée des Rêves est adjacente au plan Matériel et à tout plan transitoire, intérieur ou extérieur de votre choix. La manière la plus simple d'atteindre le Rêve est d'emprunter le Portail du Sommeil, auquel les créatures vivantes du multivers accèdent inconsciemment au moment où elles s'endorment.

Lorsque le sommeil s'empare d'un esprit vivant, la conscience du dormeur se rend dans la Contrée des Rêves, et le rêveur pénètre dans sa propre région onirique. Son corps demeure dans le plan Matériel, mais son esprit vagabonde comme une entité séparée au sein de cette région. Au réveil du rêveur, son esprit réintègre son corps et la région onirique s'évanouit généralement, retournant à l'état de matière onirique brute. Il arrive toutefois qu'une région onirique persiste et rejoigne le Cœur du Rêve, où elle acquiert alors une réalité plus constante.

Les arpenteurs de rêves – les visiteurs habituels de la Contrée des Rêves – peuvent pénétrer dans le Rêve par le Portail du Sommeil comme tout rêveur, ou bien se rendre physiquement dans les rêves à l'aide des rares portails physiques qui le permettent, ou encore en lançant le sorte de *voyage onirique*.

HABITANTS ONIRIQUES

On rencontre toutes sortes de créatures dans le Rêve, des petits animaux comme d'abominables cauchemars. On y rencontre également des rêveurs, bien que les régions oniriques de créatures semblables aient tendance à s'agglutiner comme les îles d'un archipel, perdues au sein d'une mer de matière onirique démontée.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Au sein d'une région onirique, les déplacements sont souvent semblables à ceux dans le plan Matériel. Cependant, les règles peuvent varier d'une zone à l'autre. Dans l'une, les créatures seront capables de voler et, dans la suivante, la nage sera le seul moyen possible de déplacement.

Seuls les arpenteurs de rêves ayant pénétré dans le Rêve au moyen d'un *voyage onirique* ou utilisant la compétence de Songes lucides peuvent changer volontairement de région onirique. Les voyageurs peuvent sauter d'une région onirique à une autre ou se rendre directement dans le Cœur du Rêve. Bien que les zones régions oniriques ne se chevauchent généralement pas, les arpenteurs de rêves sont capables de découvrir des lieux où les frontières sont suffisamment minces pour qu'un simple pas les envoie vers une autre région.

Le passage entre les régions oniriques se fait graduellement, et il ne s'agit pas d'un brusque bouleversement. Alors que le voyageur s'approche de la frontière de la zone, l'environnement présente de plus en plus de caractéristiques de la région voisine, tandis que les propriétés de la région actuelle se font de moins en moins sentir. Enfin, l'arpenteur pénètre complètement dans la nouvelle région onirique. Comme tout autre rêveur, un arpenteur peut « se réveiller » pour quitter entièrement le Rêve.

Éveil : un rêveur ou un arpenteur de rêves peut tenter de se réveiller afin de quitter une région onirique menaçante au prix d'une action de mouvement et de la réussite d'un jet de Sagesse (DD 10). Au réveil du rêveur ayant créé la région onirique, cette dernière éclate. Tout autre visiteur est alors expédié tête la première dans la région onirique la plus proche. Le réveil d'un arpenteur de rêves n'affecte ni la région onirique ni son rêveur.

PROPRIÉTÉS DE LA CONTRÉE DES RÊVES

Au sein d'une cosmologie incluant la Contrée des Rêves, les songes peuvent bel et bien blesser. Bien sûr, la plupart des mortels vivent leurs songes sans jamais être meurtris par la grande et indomptable sauvagerie du Rêve, mais certains n'ont pas autant de chance.

Lorsqu'un rêveur moyen pénètre dans le Rêve, il conserve tous ses pouvoirs et obtient même l'équivalent (en matière onirique) des objets portés ou tenus. De même, ses points de vie, valeurs de caractéristiques et autres données restent les mêmes. Par exemple, si le rêveur est un magicien de niveau 5 possédant une *baguette d'éclair*, il peut aussi bien utiliser ses sorts que sa baguette dans le Rêve. À son réveil, il constatera qu'il n'a ni lancé de sort préparé ni dépensé la moindre charge de son objet.

En cas de mort d'un rêveur ou d'un arpenteur de rêves dans une région onirique, le personnage se réveille immédiatement, le cœur battant, mais est pour le reste indemne. En revanche, tout rêveur ou arpenteur tué dans le Cœur du Rêve meurt également dans le plan Matériel. Pire, son esprit reste prisonnier à jamais du Cœur du Rêve, de sorte que les sorts de *rappel à la vie* et de *résurrection* ne fonctionnent pas sur lui.

Régions oniriques

La plupart des régions oniriques sont de taille réduite – deux ou trois pièces d'une morne bâtisse, une petite clairière dans une forêt battue par la tempête ou un carrefour de campagne baigné de brume… D'autres régions oniriques s'étendent sur des kilomètres et renferment toutes sortes d'étrangetés, d'architectures et d'habitants. Cependant, toutes les régions oniriques partagent une caractéristique commune : le rêveur.

L'inconscient du rêveur, qui ignore généralement qu'il est en train de rêver, forme la région onirique dans laquelle il se déplace. Le rêveur peut modifier d'importants ou de moindres aspects de sa région onirique personnelle, bien qu'il ne le fasse jamais consciemment, sauf s'il possède la compétence de Songes lucides. Le plus souvent, les régions oniriques éclatent au réveil du rêveur. Cependant, il arrive qu'une région persiste ou devienne permanente en des circonstances particulières, ou suite à un effet magique.

Dans des cas extrêmement rares, une région onirique peut se rompre et envoyer ses débris et visiteurs dans d'autres régions oniriques, voire dans le plan Matériel. Généralement, les objets provenant de régions oniriques rompues ont une durée de vie de 1d100 heures dans le plan Matériel, mais 1 % d'entre eux acquièrent une réalité permanente. Vous trouverez ci-dessous un exemple de région onirique permanente.

Anavarie : cette région onirique permanente est constituée d'un paysage idyllique illuminé par un soleil d'or. Herbe, arbres et lacs enjolivent l'enceinte d'une gorge boisée. De

VOYAGE ONIRIQUE

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cibles : le personnage et une créature supplémentaire touchée par niveau
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le personnage et les éventuelles créatures qu'il touche sont emportés le long d'un arc de cristal de rêveries, jusqu'aux frontières de la pensée consciente, puis dans la Contrée des Rêves. Le personnage peut emmener plusieurs créatures (dans la limite de son niveau), mais toutes doivent se toucher lors de l'incantation du sort. Tous entrent alors physiquement dans le plan du Rêve, sans rien laisser derrière eux.

Dans le Rêve, le personnage évolue à travers un véritable chaos de pensées, de désirs et de fantasmes créés par les esprits des rêveurs. Pour chaque minute de déplacement au travers du Rêve (qui ne correspond qu'à 1 round dans le plan Matériel), il peut « s'éveiller » et se retrouver à 7,5 kilomètres de distance dans le monde de l'éveil. Ainsi, un personnage peut utiliser ce sort pour voyager rapidement en rejoignant physiquement le lieu où seuls vagabondent les rêves, en parcourant la distance désirée et en revenant au monde de l'éveil. Il sait où apparaître dans ce dernier.

Le *voyage onirique* peut également être utilisé pour rejoindre d'autres plans renfermant des créatures rêvant, mais il est alors nécessaire de traverser le Cœur du Rêve, où l'on est soumis aux caprices de violentes réalités oniriques. Le transfert vers un autre plan d'existence nécessite 1d4 heures dans le Rêve (ce qui correspond à 1d4 x 6 minutes dans la plupart des autres plans). Toute créature touchée lors de l'incantation de *voyage onirique* rejoint également les limites de la pensée consciente. Elle peut alors choisir de suivre le personnage, de rejoindre une autre région onirique ou de revenir au monde de l'éveil (50 % de chances que cela arrive si elle se perd ou si elle est abandonnée). Les créatures ne souhaitant pas l'accompagner dans la Contrée des Rêves peuvent effectuer un jet de Volonté. En cas de succès, le sort est annulé.

Note : contrairement aux règles énoncées plus haut, lorsque le personnage jette ce sort, les objets qu'il utilise, les sorts qu'il lance et les autres dépenses effectuées le restent à son retour dans le monde de l'éveil. Du reste, les objets qu'il obtient et l'expérience qu'il accumule lorsqu'il est soumis aux effets de ce sort ne disparaissent pas.



petits oiseaux volent de branche en branche, gazouillant de merveilleuses mélodies. Au centre de la clairière se dresse une colline comportant un terrain de jeux. Un grand dragon de bronze entoure la colline, paisiblement endormi. Ana, la rêveuse, joue alentour.

Quand Ana sourit, le soleil resplendit. Quand elle rit, des arcs-en-ciel dansent dans l'azur. Inversement, son regard triste fait apparaître des nuages et ses larmes font tomber la pluie. Pire que tout, sa colère engendre des éclairs. Ana ne comprend pas qu'elle est en train de rêver. À vrai dire, elle n'a jamais vraiment réfléchi à sa situation – attitude courante de la part des rêveurs dans leur région onirique… Le dragon, « Ronchon », reste endormi à moins qu'un quelconque danger ne menace Ana.

De fait, le corps physique d'Ana existe bel et bien, en état d'animation suspendue à la surface d'un monde rouge et mort où toute respiration est impossible. C'est la seule survivante d'une tentative de colonisation issue d'un autre monde, qui tomba du ciel pour se briser au sol et brûler dans le sable rouge. Dans les profondeurs d'un large cratère, à présent refroidi depuis longtemps, se trouve la salle d'animation suspendue d'Ana. Par quelque miracle ou caprice du destin, elle n'a pas été endommagée et continue de fonctionner normalement. Malheureusement, la femme qu'elle abrite a souffert

SONGES LUCIDES (SAG ; FORMATION)

Cette compétence permet au personnage de réaliser qu'il est en train de rêver, de contrôler consciemment certains éléments d'un rêve et de se rendre dans d'autres régions oniriques.

Jet de compétence : un jet de Songes lucides est une action simple qui suscite une attaque d'opportunité.

Tâche	DD
Réaliser que l'on est en train de rêver	5
Modifier un aspect de sa région onirique personnelle	15
Modifier un aspect de la région onirique d'autrui	20
Modifier son apparence	20
Quitter une région onirique pour une autre	15
Quitter une région onirique pour le Cœur du Rêve	25
Emmener avec soi une créature dans le Cœur du Rêve	*
Quitter le Cœur du Rêve	20

*Le personnage doit tout d'abord agripper son adversaire. Ensuite, plutôt que de tenter de l'immobiliser, il doit consacrer son action suivante à la réalisation d'un jet de Songes lucides (DD 25). En cas de succès, son adversaire et lui tombent dans le Cœur du Rêve.

Modifier un aspect : les aspects d'une région onirique comprennent les caractéristiques d'environnement telles que la luminosité, le relief, l'architecture d'un bâtiment donné, la végétation (ou son absence) et toutes les autres caractéristiques relativement banales d'une région onirique. On ne peut pas user de Songes lucides pour faire en sorte qu'un éclair frappe un ennemi ou créer un gouffre sous ses pieds.

Modifier son apparence : le personnage peut adopter l'apparence d'une créature d'un maximum de deux catégories de taille de plus que la sienne. Seule son apparence change, pas ses pouvoirs.

Nouvel essai : on ne peut tenter un jet de Songes lucides qu'une fois par round.

d'un traumatisme mental et possède maintenant l'esprit d'une petite fille – une petite fille obligée de dormir et qui poursuit son rêve. Ana n'a pas conscience de son vrai corps, ni du sort des autres colons. Elle joue dans la région onirique, insouciante, depuis des années. Mais le dragon, lui, connaît la vérité.

Le Cœur du Rêve

Les régions oniriques, dans leur infinité, ne sont que la limite du Rêve. Elles bordent en effet le Cœur du Rêve, un royaume où les rêveurs peuvent mourir.

Le Cœur du Rêve est une protubérance agitée de paysages générés par le Rêve qui se fondent, brûlent, croissent et se dissolvent sans rythme ni raison. Boules de feu, poches d'air, blocs de terre et vagues d'eau s'affrontent en un ballet incessant. Au sein de ce chaos, des régions oniriques à moitié fondues dérivent – lacs, bâtiments, rues, étranges créatures et petites îles. Certaines fournissent un abri contre la tempête, d'autres sont ouvertes à ses mortels effets. Il s'agit des régions oniriques ayant été projetées dans le Cœur du Rêve, généralement suite au réveil de leur rêveur.

Il est plus ardu de s'éveiller lorsqu'on se trouve dans le Cœur du Rêve, et il faut pour cela réussir un jet de Sagesse (DD 18).

Dans le Cœur du Rêve, un flamboiement de feu, d'électricité ou d'eau peut à tout instant prendre la vie d'un arpenteur de rêves. De même, une créature née des rêves peut surgir du chaos et dévorer le voyageur inexpérimenté. Lorsque la mort frappe dans le Cœur du Rêve, elle affecte également le corps physique du rêveur.

Tempête du Cœur du Rêve : à moins de bénéficier de l'abri d'une région onirique solide, l'exposition à la tempête inflige 25 points de dégâts par round : 5 points de dégâts soniques, d'électricité, de froid, de feu et d'acide.

À l'instar de n'importe quelle tempête, celle du Cœur du Rêve possède un centre. S'il existe un esprit, dieu ou dessein dans la Contrée des Rêves, il se trouve dans l'œil de la tempête du Cœur du Rêve. Mais chaque personnage qui s'y rend en ressort avec une conception entièrement différente de ce qui vit dans l'œil – certains y rencontrent des dieux, d'autres y retrouvent des êtres chers disparus depuis longtemps, et d'autres encore obtiennent des pouvoirs ou des connaissances personnels inégalés. Personne ne peut rendre compte totalement et fidèlement du Cœur du Rêve, pas plus qu'il n'est possible de comprendre totalement l'intégralité des rêves.

LE PLAN DES MIROIRS

Le plan des Miroirs est un plan transitoire – ou plutôt, une série de plans transitoires – situé dans l'espace séparant les surfaces réfléchissantes. La théorie selon laquelle un miroir renvoie la lumière qui le touche est fausse : les miroirs possèdent leur propre magie et permettent aux personnages de distinguer une réalité parallèle à celle qu'ils connaissent. Avec le sort adéquat, le voyageur peut faire de cette fenêtre une porte et se déplacer à travers l'espace séparant les miroirs, lieu d'étranges pouvoirs et dangers.

Une fois le miroir franchi, le voyageur se retrouve dans un long couloir courant vers la droite et la gauche. Derrière lui, le plan Matériel est parfaitement visible dans le miroir, bien que les créatures qui s'y trouvent n'y voient quant à elles que leur propre reflet.

Au fur et à mesure de ses déplacements dans le couloir, le voyageur découvre d'autres fenêtres : les dos d'autres miroirs, situés dans d'autres plans. Il existe généralement 5d4 autres miroirs reliés à un plan des Miroirs donné, qui peuvent communiquer avec n'importe quel autre plan : plan intérieur, plan extérieur, plan Matériel alternatif ou lieux différents d'un même plan Matériel. Le couloir de pierres et de mortier reliant l'ensemble des miroirs tourne et serpente. Habituellement, le voyageur peut découvrir un autre miroir tous les 2d6 x 6 mètres.

Le plan des Miroirs est un plan secret, inconnu de la plupart des habitants du plan Matériel qu'il borde. Les seuls visiteurs du plan des Miroirs sont ceux qui cherchent des secrets ou des passages menant vers d'autres régions. Son existence permet à certains individus d'atteindre des lieux autrement inaccessibles, car ne possédant aucun lien avec le plan Astral.

CARACTÉRISTIQUES DES MIROIRS

Le plan des Miroirs présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps normal.**
- **Taille finie.**
- **Altération impossible.**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques** : on y trouve toutes les formes élémentaires et énergétiques.
- **Alignement neutre modéré** : cependant, un groupe de miroirs précis peut afficher une caractéristique d'alignement différente.
- **Magie normale.**

LIENS DES MIROIRS

Le plan des Miroirs est adjacent au plan Matériel et à tout autre plan possédant au moins un miroir qui communique avec lui. Un seul et même plan peut être rattaché à plusieurs plans des Miroirs. Chaque miroir est relié à un groupe de 5d4 autres miroirs qui forment une « constellation ».

Les miroirs d'une constellation ont toujours quelque chose en commun les uns avec les autres. Ainsi, ils peuvent tous avoir été fabriqués par la même personne, appartenir au même propriétaire, être faits de matériaux provenant de la même source ou avoir été créés au même endroit. C'est cette affinité qui relie les miroirs en une série d'entrées. Les miroirs emportés dans d'autres plans conservent leurs liens avec les autres miroirs de leur constellation, et ils occupent la même place du couloir du plan des Miroirs.

Pour le reste, les miroirs utilisés pour passer d'un plan à un autre n'acquièrent aucun pouvoir spécial et peuvent se briser comme n'importe quel miroir. Le son du verre qui éclate résonne alors à travers tout le plan des Miroirs, ce qui indique aux voyageurs qu'au moins un des portails a été scellé. Détruire tous les portails d'une constellation de miroirs donnée emprisonne indéfiniment toute personne encore située dans le plan des Miroirs.

Le plan des Miroirs ne communique pas avec le plan Éthéré, le plan Astral ou le plan de l'Ombre. Les sorts exploitant ces plans ne fonctionnent donc pas dans le plan des Miroirs.

HABITANTS DES MIROIRS

Le plan des Miroirs ne possède que peu d'habitants. Cependant, au passage d'un voyageur à travers un miroir, la population du plan n'augmente pas d'une, mais de deux personnes…

En effet, dès qu'une créature franchit un miroir et rejoint le plan, un reflet apparaît quelque part, dans le couloir. Ce reflet est identique en tout point au personnage d'origine, à l'exception de ce qui suit :

- Le reflet possède l'alignement opposé de celui du personnage d'origine. Ainsi, un voyageur d'alignement loyal bon engendre un reflet chaotique mauvais. (Un voyageur complètement neutre engendre quant à lui un reflet tout aussi neutre.)
- Si l'équipement du personnage original comporte un miroir, ce dernier n'est pas dupliqué par le reflet. Par contre, tous les autres objets tenus en main, portés ou transportés par le personnage d'origine le sont.
- Le reflet connaît l'emplacement de l'original, mais l'inverse n'est pas vrai (à moins que les deux ne se rencontrent). Le reflet possède également les souvenirs du personnage d'origine au moment de son arrivée, parmi lesquels l'emplacement du miroir utilisé pour pénétrer dans le plan des Miroirs.
- Le reflet est un Extérieur et il ne peut donc pas être rappelé à la vie ou ressuscité s'il est tué.
- Le reflet possède une vision dans le noir d'une portée de 18 mètres, que le personnage d'origine en dispose ou non.
- Les reflets peuvent s'identifier les uns les autres de manière innée, d'un simple regard.
- La main d'usage du reflet est la main opposée à celle du personnage d'origine. Un voyageur ambidextre engendre un reflet ambidextre.
- Le reflet ne peut pas quitter le plan des Miroirs, à moins de tuer le personnage d'origine.

Il n'existe pas grand-chose dans le plan des Miroirs, et c'est pourquoi la plupart des reflets se mettent généralement sans tarder en chasse de leur original, dans l'espoir de l'abattre. S'il y parvient, le reflet tente de fuir par un miroir et de prendre la place du personnage original. Il est toujours possible de sauver ce dernier et de le rappeler à la vie, mais il lui faudra alors gérer tout le désordre provoqué par son reflet dans son plan d'origine. S'il est tué, le reflet vole en éclat avec tout son équipement.

Un reflet cesse d'exister si le personnage d'origine repart via un miroir avant qu'il n'ait une chance de l'abattre. Il faut généralement 2d10 rounds à un reflet pour parcourir le couloir louvoyant du plan des Miroirs et trouver son original. Si le reflet est tué, le personnage d'origine est pour toujours à l'abri des attaques de celui-ci dans ce plan des Miroirs. Cependant, un plan des Miroirs reliant une autre constellation de miroirs engendrera un autre reflet…

Les dangers liés à la rencontre de son obscur (ou lumineux) reflet augmentent lorsqu'un groupe de voyageurs traversant le plan des Miroirs tombe sur son groupe de reflets. En effet, une fois le combat entamé, il est souvent difficile pour le voyageur de déterminer si un combattant donné est réel ou dupliqué. Enfin, les personnages à la poursuite d'un adversaire dans le plan des Miroirs doivent savoir que, quelque part dans le couloir, se tapit un reflet allié potentiel portant le visage de leur ennemi.

SURVIE DANS LE MIROIR

Outre ces combats à mort contre soi-même, le plan des Miroirs ne recèle pas de dangers manifestes. Les voyageurs peuvent y respirer normalement. Les visiteurs cherchant à y séjourner plus longtemps doivent toutefois apporter leurs propres réserves de nourriture et d'eau, le plan des Miroirs ne fournissant pas de moyen de subsistance.

Dans le plan des Miroirs, la vision est celle de tout couloir intérieur. Les divers miroirs portails peuvent fournir une source de lumière, s'il s'en trouve une dans le plan avec lequel ils communiquent.

COMMENT PÉNÉTRER DANS LE PLAN DES MIROIRS

Les personnages tentant de franchir un miroir sans aide n'obtiennent rien, si ce n'est une bosse sur le front. En effet, un sort est nécessaire pour accéder au plan des Miroirs.

Marche des miroirs
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 round complet
Portée : contact
Cibles : créature touchée, et voir description
Durée : spéciale
Résistance à la magie : oui

Le personnage, ou la créature touchée, peut franchir tout miroir ou surface réfléchissante de taille suffisante pour rejoindre le plan des Miroirs. Le miroir ou la surface doit être assez large pour que la créature concernée puisse y passer, comme s'il s'agissait d'une fenêtre ou de toute autre ouverture. Le sort dure jusqu'à ce que sa cible franchisse de nouveau un miroir, qu'il s'agisse du même ou d'un autre.

Dans le plan des Miroirs, le personnage trouvera d'autres fenêtres, des miroirs entretenant un lien étroit les uns avec les autres. Ils sont souvent l'œuvre du même artisan, mais les miroirs dont la volonté du propriétaire est particulièrement forte ou dont la création coïncide avec un important moment historique peuvent également être reliés.

Une fois dans le plan des Miroirs, il est possible de voir à travers les autres miroirs sans être vu, ce qui permet d'espionner les créatures situées de l'autre côté. On peut passer la main à travers le miroir pour se saisir d'objets placés à portée, ou même lutter avec une créature à portée de bras du miroir. Tout individu agrippé de la sorte tombe dans le plan des Miroirs et devient une nouvelle cible du sort de *marche des miroirs*. En ce qui concerne chaque cible, le sort de *marche des miroirs* prend fin lors d'un passage par un second miroir. Les autres voyageurs ne sont pas affectés.

Toutefois, l'utilisation du sort de *marche des miroirs* n'est pas sans dangers. Quand un personnage pénètre dans le plan des Miroirs, il donne en effet naissance à un reflet qui tentera de l'abattre et de s'enfuir par un miroir, afin de s'emparer de sa vie.

Focaliseur : un miroir ou une autre surface réfléchissante de taille suffisante pour pouvoir passer à travers.

LE MONDE SPIRITUEL

Le Monde Spirituel est un royaume particulièrement intense. Les couleurs y sont plus vives, les sons plus clairs et chaque sens plus aiguisé et plus ouvert à son environnement. Certains de ses habitants déclarent que le plan Matériel n'est qu'un pâle reflet de l'éclat du Monde Spirituel. Celui-ci est une dimension ultime.

Le Monde Spirituel appartient à une cosmologie radicalement différente de celle de la Grande Roue. En son sein, il existe des esprits pour tout, de la plus grande montagne à la plus petite fleur, ainsi que des esprits d'ancêtres et d'objets appartenant depuis longtemps au passé. Le Monde Spirituel est le plan de résidence des esprits de toutes les choses, vivantes ou non.

Le Monde Spirituel est un plan transitoire qui remplace le plan Astral de la cosmologie de D&D. Contrairement à ce dernier, il est à la fois coexistant et adjacent au plan Matériel, auquel il correspond géographiquement. Ainsi, une vallée du Monde Spirituel correspond à une vallée du plan Matériel, et si une chute d'eau se trouve dans l'un, elle se trouve également dans l'autre. Toutefois, dans le cas du Monde Spirituel, la cascade est plus haute, son eau plus pure et le son qu'elle produit plus plaisant à l'oreille que son équivalent du plan Matériel. La chute d'eau du Monde Spirituel abritera probablement un élémentaire de l'Eau, au service de l'esprit de la cascade.

Les créatures vivantes et leurs structures, des barrages de castors aux palais, ne possèdent pas forcément d'équivalents directs. Toutefois, si une citadelle s'élève dans le plan Matériel, une citadelle semblable (bien que plus grande et plus massive) peut se trouver dans le Monde Spirituel, occupée par les esprits d'ancêtres vénérés du chef de la place forte du plan Matériel.

CARACTÉRISTIQUES DU MONDE SPIRITUEL

Le Monde Spirituel présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale.**
- **Passage du temps immuable :** dans le Monde Spirituel, les créatures ne vieillissent pas et n'ont jamais faim ni soif. Jours et nuits s'y écoulent comme dans le plan Matériel. Cependant, les nuits sont d'un noir d'ébène et mouchetées de myriades d'étoiles scintillantes, alors que de formidables nuages striant un ciel du bleu le plus pur dominent les journées.
- **Taille infinie :** à moins que le plan Matériel n'affiche la caractéristique de taille finie, auquel cas le Monde Spirituel la possède également.
- **Altération normale :** modifier le Monde Spirituel n'a pas d'effet direct sur le plan Matériel, et les changements effectués dans le plan Matériel ne se reflètent pas forcément tout de suite dans le Monde Spirituel.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques :** certains lieux du plan peuvent toutefois présenter ces caractéristiques. Par exemple, une forge du plan Matériel peut avoir un équivalent dans le Monde Spirituel affichant la caractéristique de Feu dominant.
- **Alignement neutre modéré** : des lieux précis peuvent posséder un autre alignement : ainsi, l'équivalent d'un cimetière hanté dans le Monde Spirituel peut présenter l'alignement mauvais modéré.
- **Magie renforcée :** tous les sorts divins bénéficient d'une extension d'effet et de durée dans le Monde Spirituel. En revanche, la magie profane, qui est issue du savoir et non du culte, n'est pas affectée.

LIENS SPIRITUELS

Le Monde Spirituel coexiste avec le plan Matériel, et les déplacements sur l'un et sur l'autre sont les mêmes. Ainsi, un voyageur qui pénètre dans le Monde Spirituel, parcourt trois kilomètres vers le nord et revient dans le plan Matériel, se retrouve à trois kilomètres au nord de son point de départ.

Il est possible d'atteindre le Monde Spirituel en passant par le plan Éthéré, qui constitue une zone frontière entre le plan Matériel et le Monde Spirituel. Un personnage situé dans le plan Éthéré peut observer à la fois le plan Matériel et le Monde Spirituel : le plan Matériel clairement, et le Monde Spirituel sous forme de reflet évanescent. En se concentrant sur ce reflet, le voyageur peut se déplacer jusqu'aux limites du plan Éthéré et pénétrer dans le Monde Spirituel.

Le Monde Spirituel remplaçant le plan Astral, les sorts permettant d'accéder à ce dernier exploitent à la place le Monde Spirituel.

Le plan de l'Ombre ne communique pas avec le Monde Spirituel, et les sorts utilisant le plan de l'Ombre n'y fonctionnent pas.

Le Monde Spirituel communique avec d'autres plans, en particulier avec les demeures des grandes puissances, quelles qu'elles soient, qui supervisent le fonctionnement de l'univers connu. Un voyageur traversant le Monde Spirituel peut découvrir des portails menant aux grands palais de ces divinités, ainsi que des paradis et enfers uniques. Ainsi, un voyageur cherchant par exemple le Duc des Tempêtes peut tomber sur un portail menant à son palais et occupant à peu près le même emplacement que des cimes battues par les vents dans le plan Matériel.

HABITANTS DU MONDE SPIRITUEL

Le Monde Spirituel accueille une large gamme de créatures, dont des fées, des élémentaires, des morts-vivants, des Extérieurs et des dragons. Celles qui connaissent le sort de *changement de plan* visitent le plan Matériel à l'aide de ce pouvoir, et les jeteurs de sorts emploient des sorts de convocation pour amener d'autres créatures du Monde Spirituel dans le plan Matériel. Enfin, certaines créatures empruntent les portails naturels qui relient les plans.

PROPRIÉTÉS DU MONDE SPIRITUEL

Les zones depuis longtemps habitées du plan Matériel sont particulièrement dangereuses dans le Monde Spirituel. En effet, c'est souvent là que demeurent les esprits d'ancêtres. Ces derniers se révèlent extrêmement protecteurs envers leurs descendants. Ainsi, un assassin pénétrant dans le Monde Spirituel pour s'infiltrer dans la salle des fêtes d'un duc de la région devra faire face à un ou plusieurs fantômes des ancêtres du duc. C'est une des raisons pour lesquelles les dirigeants vivent souvent aux mêmes endroits sur plusieurs générations : ils profitent de la protection que leur offrent leurs aïeux.

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FROID

Le plan élémentaire du Froid est une dimension baignée de glace. C'est un lieu de blizzards mordants, de neiges éternelles et d'icebergs dérivant indéfiniment sur une mer gelée. Son paysage est morne et hivernal, pire que le pire des glaciers du plan Matériel.

Le plan élémentaire du Froid fonctionne au mieux dans une cosmologie où les plans intérieurs sont séparés. Dans une cosmologie de plans intérieurs adjacents (c'est-à-dire dotés de frontières), le plan élémentaire du Froid se trouve à la jonction du plan élémentaire de l'Air et du plan élémentaire de l'Eau.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FROID

Le plan élémentaire du Froid présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité normale** : le bas se trouve au sol, ce qui peut d'ailleurs se révéler dangereux pour le voyageur, puisqu'il est couvert de neige.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Magie renforcée** : les sorts et pouvoirs magiques relevant du registre de froid bénéficient du don de Quintessence des sorts (sans qu'ils nécessitent d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Un *cône de froid* lancé dans le plan élémentaire du Froid inflige les dégâts maximaux (6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts). Toutefois, nombre des habitants du plan sont résistants ou immunisés contre le froid.

  En outre, les sorts et pouvoirs magiques qui utilisent de l'eau (y compris ceux du domaine de l'Eau) bénéficient du don d'Extension de durée (sans qu'ils nécessitent d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts bénéficiant déjà de ces deux dons ne sont pas affectés.
- **Magie affaiblie :** les sorts et pouvoirs magiques relevant du registre du feu sont affaiblis. Il est toujours possible de les lancer, mais il faut alors réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort).

HABITANTS DU FROID

Le plan élémentaire du Froid est le paradis des créatures immunisées contre ses températures glaçantes. Il abrite ses propres élémentaires, ainsi que les êtres en provenance du plan Matériel et vivant dans le froid. Généralement, ces créatures sont carnivores.

Les para-élémentaires de Glace, parties conscientes du plan lui-même, rôdent à la surface de ce monde, accompagnés de méphites gelés et de versions élémentaires du froid de créatures du plan Matériel (reportez-vous au chapitre 9 pour plus de détails sur l'archétype de la créature élémentaire du froid).

Des créatures du plan Matériel résistantes ou immunisées contre le froid habitent également ce plan. Elles comprennent des géants du givre, des vers des glaces, des dragons blancs, des loups arctiques, des cryohydres et des monstres arctiques telles que les remorhaz. Une importante colonie de géants du givre a établi un poste commercial dans ce plan et y traite régulièrement avec les daos.

Il n'existe aucun langage du froid. Les autochtones de ce plan parlent le géant, le draconien ou le commun lorsqu'ils traitent avec d'autres créatures.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Se déplacer dans le plan élémentaire du Froid est une expérience éreintante du fait de la difficulté du terrain. Le sol neigeux compte comme une surface mauvaise, réduisant de moitié la vitesse de déplacement du personnage, des combes plus profondes pouvant même la réduire au quart. Il faut réussir un jet d'Équilibre (DD 15) à chaque round pour ne pas tomber face contre terre dans les zones verglacées (effectuez ce jet une fois par minute lors de déplacements sur de courtes distances). La glace réduit la vitesse de déplacement sur de longues distances aux trois quarts de la normale.

Les combats se déroulent normalement dans le plan élémentaire du Froid.

PROPRIÉTÉS DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FROID

Le plus grand danger du plan élémentaire du Froid est sa température. Celle-ci avoisine en effet les –20°C. Un voyageur non protégé doit réussir un jet de Vigueur toutes les 10 minutes (DD 15 + 1 par jet précédent). En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts temporaires, qui sont irrécupérables tant qu'il reste exposé au froid. Les personnages portant des tenues polaires n'effectuent ce jet qu'une fois par heure.

Le plan élémentaire du Froid est également un lieu de conditions climatiques extrêmes, puisqu'on y rencontre en particulier la neige, le grésil, la grêle et le blizzard (reportez-vous à la partie *Dangers liés au climat* du chapitre 3 du *Guide du Maître*). Chaque jour, les risques de conditions climatiques extrêmes sont de 50 %.

Bien que glacée, l'atmosphère du plan élémentaire du Froid est respirable. Il s'y trouve de l'eau en abondance si les personnages peuvent la faire fondre, et ces derniers peuvent chasser les créatures du plan Matériel pour s'en nourrir s'ils le désirent. Le plus grand problème des voyageurs reste en revanche la chaleur, car peu de choses brûlent dans ce plan…

La vision y est en principe normale, mais souvent réduite à cause du mauvais temps. L'ensemble du plan est illuminé d'une pâle lumière bleuâtre pendant la journée. Ni lune ni étoiles ne sont toutefois visibles dans le ciel nocturne.

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DU BOIS

Une cosmologie alternative peut parfaitement posséder cinq plans élémentaires : le vent (l'Air), les flots (l'Eau), le métal (la Terre), les flammes (le Feu) et le bois. Ce dernier est un plan où la vie végétale domine, forêt éternelle hors de portée de la plupart des créatures de chair.

Le plan lui-même est un gigantesque banian sans racines ni cime. Au lieu de cela, des branches de la taille de séquoias du plan Matériel s'envolent dans tous les sens, d'autres plantes s'agrippant à ces gigantesques supports. Gorgées d'eau, certaines accueillent des forêts de mangrove, d'autres des céréales. Des forêts de pins et de chênes poussent sur les plus larges branches. Des couches de fleurs sauvages tapissent les parois du Grand Arbre et, dans ses plus profondes cavités, prospèrent

diverses mousses et champignons. On n'y trouve aucune vie animale autre que les insectes nécessaires à la pollinisation. Les animaux en général, et les êtres conscients en particulier, n'y sont pas les bienvenus.

Le Grand Arbre est infini et ses feuilles recouvrent tout. Outre le Grand Arbre, rien n'existe pour fournir abri et sol au reste du plan.

Le plan élémentaire du Bois fonctionne au mieux dans une cosmologie où les plans intérieurs sont séparés et ne communiquent pas. Si vous choisissez une cosmologie dans laquelle les plans intérieurs possèdent des frontières, le plan élémentaire du Bois communique avec tous les autres plans élémentaires et s'approprie toujours plus leurs caractéristiques au fur et à mesure qu'il s'en rapproche. Il communique avec les quatre autres plans élémentaires, un peu comme les Terres Extérieures de la Grande Roue rejoignent les autres plans extérieurs.

CARACTÉRISTIQUES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DU BOIS

Le plan élémentaire du Bois présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle objective :** le bas se trouve dans la direction de la partie du Grand Arbre la plus proche. Il est ainsi possible de marcher sous les branches et sur le tronc lui-même, un peu à la manière des fourmis.
- **Passage du temps normal.**
- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques :** le plan élémentaire du Bois trouve un équilibre entre les éléments du Feu (la lumière), de l'Air (le vent), de la Terre (les éléments nutritifs) et de l'Eau (la pluie), qui tous se combinent pour former le Grand Arbre.
- **Magie renforcée :** les sorts et pouvoirs magiques qui utilisent ou créent de l'eau (y compris ceux du domaine de la Flore) bénéficient des dons de Quintessence des sorts et d'Extension de durée. Un sort d'*enchevêtrement* lancé dans ce plan dure 2 minutes par niveau du lanceur de sorts, et non 1 minute par niveau comme dans le plan Matériel. Les sorts et pouvoirs magiques qui bénéficient déjà de ces dons ne sont pas davantage affectés.

HABITANTS DU BOIS

Le Grand Arbre du plan élémentaire du Bois constitue une communauté pleine de vie. Il n'existe aucun élémentaire du Bois connu, mais des créatures élémentaires du Bois existent, semblables à de nombreuses créatures du plan Matériel. Elles font office de gardiennes dans ce plan.

Le plan élémentaire du Bois abrite également un grand nombre de créatures végétales, dont des sylvaniens, des tertres errants, des lianes chasseresses, des tendriculaires et diverses formes de thallophytes (dont des thallophytes spectraux). Des vases vivent également dans le plan, en particulier des gelées ocres, qui n'affectent pas le bois.

L'ensemble de la vie végétale du plan partage un lien emphatique, de sorte que toute destruction intempestive alerte les autres habitants du plan. Cette communication se limite aux émotions de base et présente une portée de 60 mètres. Quand les plantes doivent communiquer avec des êtres de chair, elles emploient le commun ou le sylvanien.

PROPRIÉTÉS DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DU BOIS

Le plan élémentaire du Bois n'est pas directement hostile, bien que ce soit souvent le cas de ses habitants. Tant que les voyageurs n'agressent pas la vie végétale du plan, les créatures élémentaires du Bois les laissent tranquilles. Toutefois, le fait d'abattre des arbres, de cueillir des fruits ou des graines, ou d'attaquer le Grand Arbre est le plus sûr moyen de s'attirer les foudres de légions de gardiens. C'est pourquoi les voyageurs peuvent choisir d'apporter leur nourriture ou de récupérer les graines et noix tombées.

Les personnages situés dans le plan élémentaire du Bois ont tout intérêt à ne pas s'attarder trop longtemps. En effet, des lianes commencent à pousser autour d'un personnage restant au même endroit pendant plus d'une heure. Après 4 heures, il est pris au piège comme avec un sort d'*enchevêtrement*.

Le plan étant avant tout constitué de matière végétale, son paysage luxuriant et plein de vie ne brûle pas facilement. Les créatures végétales particulièrement vulnérables au feu ne présentent pas cette faiblesse dans le plan élémentaire du Bois.

La vision, dont la vision dans le noir et la vision nocturne, n'est pas affectée dans ce plan. Comme dans les autres plans élémentaires, l'atmosphère elle-même semble posséder sa propre luminescence. Elle grandit et diminue, passant de la lumière d'un jour ensoleillé à celle d'une nuit de pleine lune. Jour et nuit correspondent à ceux du plan Matériel.

LE PLAN DE L'ÉNERGIE TEMPORELLE

Le plan de l'énergie temporelle est, comme il convient au temps, en perpétuel mouvement. C'est une tempête de vents gris, sans sol ni ciel, qui frappe et emporte comme des fétus de paille les voyageurs qui s'y aventurent. Tout ce qui pénètre dans le plan est violemment secoué et s'effondre sur lui-même, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un petit peu de poussière – les sables du temps emportés par les vents, qui éroderont de nouvelles choses…

Le plan de l'énergie temporelle, également appelé plan du Temps, est une vaste étendue semblable au plan élémentaire de l'Air. Toutefois, il est en perpétuel mouvement, tempêtant et bouillonnant comme le sirocco.

La nature agitée du plan de l'énergie temporelle constitue un problème physique, mais le plus grand danger est celui de la nature du temps lui-même. Tout ce qui se retrouve dans la tempête de sables peut se retrouver des mois ou des années dans l'avenir, et donc éloigné du plan de départ. Plusieurs civilisations du plan Matériel virent en ce plan la prison idéale pour leurs malfaiteurs. Or, certaines cultures survécurent assez longtemps pour le regretter au retour de l'exilé, des siècles après son départ, car il n'avait vieilli que de quelques jours.

CARACTÉRISTIQUES TEMPORELLES

Le plan de l'énergie temporelle présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective :** les voyageurs se choisissent leur propre « bas », tout comme ils le feraient dans le

plan élémentaire de l'Air, même si cela n'est pas très utile au cœur de la tempête.

- **Passage du temps capricieux et immuable** : dans le plan de l'énergie temporelle, le passage du temps est immuable en ce qui concerne la faim, la soif et le sommeil. Toutefois, comparé au plan Matériel, le temps s'y écoule de manière capricieuse. Lorsque des personnages quittent le plan de l'énergie temporelle, déterminez à l'aide du tableau suivant combien de temps s'est écoulé dans le plan Matériel durant leur séjour :

1d100	Temps écoulé dans le plan Matériel	Temps écoulé dans le plan de l'énergie temporelle
01–10	1 jour	1 round
11–40	1 jour	1 heure
41–60	1 jour	1 jour
61–90	1 heure	1 jour
91–100	1 round	1 jour

Même quelques heures passées dans le plan de l'énergie temporelle peuvent ainsi se transformer en semaines loin du plan Matériel, et les visiteurs (ou les prisonniers) à long terme peuvent donc se retrouver coupés de leur propre univers temporel, sans espoir de retour.

- **Taille infinie.**
- **Altération normale.**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques** : le plan de l'énergie temporelle n'affiche pas de caractéristique d'énergie positive ou négative dominante. Toutefois, certaines parties de son éternelle tempête peuvent présenter la caractéristique d'énergie positive ou négative minoritairement dominante.
- **Magie renforcée** : les sorts et les pouvoirs magiques possédant un effet basé sur le temps, dont les sorts comme *rapidité* et *arrêt du temps*, bénéficient du don d'Extension de durée. Les sorts et les pouvoirs magiques qui bénéficient déjà de ce don ne sont pas davantage affectés. Un sort d'*arrêt du temps* se révèle particulièrement utile dans le plan de l'énergie temporelle, car il crée une bulle autour de l'utilisateur qui le protège contre les effets des vents chargés de poussières. La bulle dérive alors à travers le plan.
- **Magie affaiblie** : les sorts affectant le vent et les conditions météorologiques sont sans effet sur les vents du plan de l'énergie temporelle. Ces derniers ne sont pas le résultat de causes naturelles, mais de l'avance implacable de l'entropie à travers le cosmos.

HABITANTS TEMPORELS

Il manque aux plans d'énergie les formes élémentaires traditionnelles des autres plans intérieurs ou, s'ils les possèdent, elles sont si différentes de la vie du plan Matériel qu'elles n'interagissent pas avec les voyageurs.

Or, même selon les standards d'un plan d'énergie, le plan du Temps est particulièrement vide de vie, qu'il s'agisse de visiteurs ou de créatures autochtones. La plupart des êtres qu'on y rencontre semblent prisonniers en raison de quelque maladresse magique ou d'une tentative avortée visant à s'approprier le pouvoir du temps.

Des créatures artificielles métalliques semblables à des golems et à des inéluctables peuvent être rencontrées dans le plan de l'énergie temporelle. Nombre d'entre elles sont d'anciennes créatures, leur carapace rendue brillante par les sables qui la polissent depuis des éternités. Envoyées ici par des jeteurs de sorts d'antan, elles sont depuis lors prisonnières. De nombreuses créatures artificielles tentent d'anéantir « miséricordieusement » les nouveaux arrivants pour les sauver de l'éternelle folie de la tempête.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Toutes les créatures situées dans le plan de l'énergie temporelle sont considérées comme en vol, qu'elles soient ou non capables de voler normalement. Les créatures de grande taille ou de forte résilience peuvent éventuellement lutter contre le courant de particules temporelles, mais la plupart sont emportées comme des feuilles mortes.

Même le vol magique, résultat d'un sort ou d'un pouvoir magique, doit résister à la puissance des vents temporels. Les créatures de taille P ou inférieure doivent réussir un jet de Vigueur (DD 18) à chaque round ou être emportées à 2d6 x 3 mètres et subir 2d6 points de dégâts temporaires. Les créatures de taille M doivent réussir le même jet à chaque round ou être emportées à 1d6 x 3 mètres. Les créatures de taille G ou TG doivent également réussir ce jet à chaque round ou être emportées à 1d6 x 1,50 mètre. Les créatures de taille Gig ou C ne sont pas affectées par les vents, bien qu'elles le soient toujours par les sables qu'ils soufflent.

Combat temporel : tout combat à distance est impossible dans le plan du Temps – le vent s'empare des projectiles et les emporte à jamais. Pour le reste, les combats s'y déroulent comme dans le plan élémentaire de l'Air.

PROPRIÉTÉS DU PLAN DE L'ÉNERGIE TEMPORELLE

Le plus grand danger immédiat du plan de l'énergie temporelle est le vent d'éternité qui le parcourt, empli des poussières qui constituèrent autrefois des mondes, des structures et voyageurs, érodés par le pouvoir du temps.

Le plan de l'énergie temporelle possède une sorte d'atmosphère : des morceaux de matière moulus si finement qu'ils sont aussi légers que l'air. Cette poussière peut étouffer les voyageurs imprudents (reportez-vous à la partie consacrée aux tempêtes de sable du chapitre 3 du *Guide du Maître*). Les personnages surpris de la sorte peuvent retenir leur souffle pendant un nombre de rounds égal au double de leur valeur de Constitution. Ceux qui possèdent une écharpe ou une autre protection devant la bouche et le nez peuvent tenir un nombre de rounds égal à dix fois leur valeur de Constitution. Les créatures qui ne respirent pas (comme les morts-vivants et les créatures artificielles) ne sont pas sujettes à ce problème.

Les tempêtes du plan de l'énergie temporelle sont plus dangereuses qu'une formidable tempête de sable dans le plan Matériel, car leur poussière est corrosive, rognant la chair elle-même par petites attaques d'énergie temporelle. La poussière inflige 1d6 points de dégâts temporaires par round passé dans le plan.

Elle obscurcit en outre la vision, y compris la vision dans le noir, au-delà de 1,50 mètre. Les objets situés à 3 mètres ne sont que de vagues formes (camouflage à 90 %) et rien n'est visible

au-delà. Le hurlement du vent inflige un malus de –8 aux jets de Perception auditive.

Tourbillons temporels

On trouve au sein de la tempête des tourbillons, des cuvettes tournoyantes de poussière. Toute créature prise dans ces remous subit 1d12 points de dégâts (non temporaires) pendant 1d10 rounds avant d'être éjectée. Un portail menant à un plan déterminé au hasard s'ouvre à la base de tels vortex 60 % du temps.

Combattre le vent

Les sages affirment qu'une créature volante suffisamment puissante et résiliente peut plonger dans le courant temporel de poussières et remonter le temps en volant tête la première dans le vent, inversant ainsi le flux temporel pour finalement atteindre une sorte de source. La technique n'a toutefois jamais été éprouvée : ceux qui affirment avoir voyagé contre le vent ont constaté que le temps s'écoulait toujours (dans le plan Matériel) dans leur cadre de référence.

Boucles temporelles

Parfois, des parties d'autres plans volent dans la tempête, insensibles aux effets des vents temporels. Ce sont des boucles temporelles, des morceaux de divers plans s'étant retrouvés séparés de leur monde. Ces régions possèdent généralement la même apparence que dans leur plan d'origine, à la différence près que leurs habitants entreprennent les mêmes actions encore et encore, se répétant ainsi indéfiniment. Une boucle temporelle mesure rarement plus de quelques centaines de mètres carrés.

Dans le plan de l'énergie temporelle, les boucles temporelles peuvent être un refuge pour les êtres battus par la tempête – ainsi qu'une possible porte de sortie du plan du Temps. Si un nouvel arrivant dans une boucle temporelle parvient à interrompre la séquence d'événements de manière significative ou à achever quelque tâche que ses habitants ne sont jamais parvenus à finir, la boucle temporelle retourne à son plan d'origine. Ce peut être une bénédiction ou une malédiction pour les habitants de la boucle, qui ont vécu dans un plan affichant la caractéristique de passage du temps capricieux pendant des années, voire des siècles…

La Citadelle d'Éternité

Selon une légende largement répandue, tous les vents du plan du Temps tournent autour d'un point unique : la Citadelle d'Éternité. Sa nature est inconnue. Peut-être renferme-t-elle le véritable secret de l'immortalité, la fontaine de la jeunesse éternelle ou bien le créateur du cosmos.

D'autres histoires affirment que la Citadelle d'Éternité pourrait bien être l'incarnation physique de la fin des temps – ou de leur début. Entrer dans la citadelle, c'est franchir les frontières du temps lui-même. Il est difficile d'imaginer ce qui peut se trouver au-delà du temps. Ce passage mène peut-être à la dissolution ultime ou, comme le suggèrent certains experts en la matière, la Citadelle d'Éternité peut être un chemin menant à un monde de folie appelé le Royaume Lointain.

Les quelques centaines de mètres entourant la citadelle baignent dans un pli temporel extrême. Pour chaque minute passée en ces lieux, un an s'écoule dans le plan Matériel.

LE PLAN DE LA FÉERIE

Le plan extérieur de la Féeric est une terre de douces lueurs et de cruels désirs, le lieu de résidence d'êtres puissants ressemblant à des elfes et qui se soucient peu des mortels, en qui ils ne voient que des jouets… ou des proies. C'est un pays de petits êtres animés de grands desseins. Un lieu de musique et de mort.

La Féerie est une étrangeté dans la plupart des cosmologies : un plan extérieur coexistant. Il fonctionne comme un plan extérieur, mais il communique étroitement avec le plan Matériel, et tout lieu de ce dernier possède un équivalent dans la Féerie. La Féerie chevauche le plan Matériel de telle manière que les voyageurs n'ont pas besoin du plan Astral pour passer de l'un à l'autre. Par exemple, le fait de pénétrer dans de vieilles ruines du plan Matériel peut placer le voyageur aux portes du château d'un seigneur fée.

Le plan de la Féerie est un royaume de crépuscule éternel, de lanternes se balançant lentement dans la douce brise et de gigantesques lucioles bourdonnant à travers les bocages et les champs. Le ciel y est illuminé des couleurs passées du soleil couchant, ou levant. De fait, le soleil ne se lève ni ne se couche jamais vraiment : il reste stationnaire, mat et bas dans le ciel. Loin des zones peuplées de la Cour Visible, le pays est un fouillis de ronciers mordants et de rus sirupeux – territoire idéal pour les Invisibles cherchant à fondre sur leur proie.

CARACTÉRISTIQUES FÉERIQUES

Le plan de la Féerie présente les caractéristiques suivantes.

- **Gravité faible.**
- **Taille infinie :** en fait, le plan de la Féerie est aussi vaste que le plan Matériel.
- **Altération normale.**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques :** certaines régions du plan peuvent posséder la caractéristique d'énergie positive ou négative minoritairement dominante, mais ce n'est pas le cas de la Féerie dans son ensemble.
- **Magie renforcée :** le plan de la Féerie est fortement magique, et tous les sorts profanes qui y sont lancés bénéficient des dons Quintessence des sorts, Extension d'effet et Extension de durée. Le petit peuple ne se soucie guère de la foi, quelle qu'elle soit, et la magie divine n'est donc pas affectée.
- **Passage du temps inhabituel :** pour chaque jour passé dans le plan de la Féerie, une semaine s'écoule dans le plan Matériel. Mais contrairement à la plupart des plans affichant la caractéristique de passage du temps inhabituel, le temps perdu dans le plan de la Féerie rattrape le voyageur : les étrangers séjournant dans le plan de la Féerie et revenant à un plan présentant la caractéristique de passage du temps normal « rattrapent » instantanément le temps perdu. Les créatures affectées peuvent être affamées si elles n'ont pas mangé durant des semaines (par rapport au plan Matériel). Un voyageur restant longtemps dans le plan de la Féerie peut très bien mourir si le fait de rattraper le temps du plan Matériel le fait vieillir au-delà de son espérance de vie maximale (vous trouverez les âges maximaux

de chaque race dans le tableau 6–5 du chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*). Les autochtones de la Féerie ne sont pas affectés par ce phénomène, et seuls ses habitants les plus astucieux en parlent aux visiteurs du plan Matériel.

LIENS FÉERIQUES

Le plan de la Féerie coexiste avec le plan Matériel, et il est possible d'y accéder sans passer par le plan Astral. C'est un plan séparé des plans transitoires, intérieurs et extérieurs. Il suit étroitement la topographie du plan Matériel : si deux portails menant au plan de la Féerie sont distants d'un kilomètre l'un de l'autre dans le plan Matériel, la même distance les séparera dans le plan de la Féerie.

Les portails menant au plan de la Féerie n'apparaissent qu'à certains moments, comme par exemple à la nouvelle lune, aux équinoxes ou une fois tous les quatre-vingt-dix jours. Dans le plan Matériel, ces portails se trouvent souvent au centre de pierres dressées ou de fontaines.

Le plan de la Féerie n'étant pas relié au plan Astral, au plan Éthéré ou au plan de l'Ombre, les sorts utilisant ces plans n'y fonctionnent pas.

HABITANTS FÉERIQUES

Le plan de la Féerie accueille de nombreuses créatures puissantes ressemblant à des elfes, appelées sidhe (prononcez *chi*). Les sidhe se divisent en Cour Invisible et Cour Visible. Les Visibles sont considérés comme bons et les Invisibles comme mauvais, mais les uns comme les autres ne se soucient pas des souhaits, désirs et besoins des créatures du plan Matériel.

Pour créer une créature Visible, appliquez l'archétype de demi-céleste à un personnage elfe. Pour une créature Invisible, appliquez l'archétype de demi-fiélon.

On peut trouver d'autres créatures demi-célestes et demi-fiélones parmi les féeries. Nombre d'entre-elles sont des versions Invisibles et Visibles de créatures féeriques telles que les satyres, les esprits follets et les grigs. Les membres les plus puissants de la Cour Invisible chevauchent des destriers noirs lors de leurs traques sauvages et sont accompagnés de chiens de Yeth. Ces chasses sont chose courante dans le plan de la Féerie, et elles débordent souvent dans le plan Matériel lorsque les étoiles s'alignent et que les frontières entre les mondes s'amenuisent…

Les membres de la Cour Visible sont souvent d'alignement chaotique bon : ils sont connus pour leurrer ou même kidnapper des personnages du plan Matériel et les emmener dans leur royaume pour d'innombrables festivités et autres badinages amoureux. Les membres de la Cour Invisible souhaitent également accueillir des personnages du plan Matériel à leurs fêtes, mais davantage au titre de mets que d'invités… Aucun groupe ne s'intéresse particulièrement au temps que leurs visiteurs perdent lorsqu'ils se trouvent loin du plan Matériel.

ROYAUME LOINTAIN

Également appelé le Dehors, le Royaume Lointain est un plan – ou peut-être un espace entre les plans – horriblement éloigné de la géométrie planaire standard. Les entités qui y demeurent sont trop frustes, trop différentes et trop étrangères pour être acceptées sans mal par un esprit normal. Là où des illuminations errantes du Royaume Lointain percent dans un autre plan, la matière s'agite, soumise à d'inexplicables besoins, avant de se consumer et de tomber en cendres.

Mais dans le Royaume Lointain, des créatures titanesques nagent à travers le néant, préoccupées par la folie. Des choses indescriptibles murmurent d'atroces vérités à ceux qui osent les écouter. Pour les mortels, la connaissance du Royaume Lointain est un triomphe de l'esprit sur les rudes frontières de la matière, de l'espace et, en définitive, de la santé mentale.

CARACTÉRISTIQUES FÉERIQUES MARQUÉES

Le plan de la Féerie se fonde sur les contes traditionnels de seigneurs immortels et de chasses effrénées. Dans ces récits populaires, les mortels qui traitent avec les seigneurs féeriques meurent généralement à la fin, ne retournant souvent à leur plan natal que pour se désintégrer suite à leur brutal vieillissement. Le plan de la Féerie présenté ici n'est pas aussi cruel, mais si vous souhaitez le rendre plus fidèle et mortel, apportez les modifications ci-dessous.

- **Passage du temps inhabituel :** pour chaque heure passée dans le plan de la Féerie, deux semaines s'écoulent dans le plan Matériel.
- **Emprisonnement :** le plan de la Féerie présente une caractéristique d'emprisonnement similaire à celle de l'Élysée ou d'Hadès. À la fin de chaque journée passée dans le plan de la Féerie, tout étranger doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + nombre de jours successifs passés dans le plan). Un échec indique que le visiteur est entièrement passé sous le contrôle du plan et qu'il ne peut ni ne veut le quitter de son plein gré. Les souvenirs de sa vie s'évanouissent et un sort de *souhait* ou de *miracle* est nécessaire pour lui rendre ses esprits. Cependant, les voyageurs n'ayant accepté ni nourriture, ni boisson, ni aucun autre don de la part des autochtones de la Féerie ne sont pas obligés d'effectuer ce jet de sauvegarde.

FÉERIE PLUS ACCESSIBLE

Dans une cosmologie de votre cru, il peut être aisé de se rendre en Féerie.

Des portails menant à la Féerie se trouvent peut-être dans le plan Éthéré, même s'ils ne fonctionnent pas pour autant au même moment dans le plan Matériel. Dans le plan Éthéré, ces portails apparaissent sous forme de rideaux de cuivre brillant. La Féerie peut alors posséder son propre plan Éthéré, et les sorts utilisant ce dernier y fonctionnent.

Les voyageurs peuvent également atteindre le plan de la Féerie en passant par le plan de l'Ombre, un peu comme s'ils utilisaient l'Ombre pour atteindre un tout autre plan. En ce cas, des créatures Invisibles rôdent également dans le plan de l'Ombre.

Le plan de la Féerie peut également comporter des portails menant aux plans extérieurs. Ces portails s'ouvrent alors sur des zones naturelles ou à forte présence elfe, comme les Terres des Bêtes, Arvandor ou la strate abyssale de Lolth.

Le Royaume Lointain se divise en un nombre inconnu de niveaux. Chacun n'est que légèrement décalé par rapport au suivant, et le passage d'un niveau à l'autre n'exige que l'effort d'une pensée. Il est possible, sur un niveau, d'en observer des douzaines d'autres, qui tous se chevauchent et diffèrent.

CARACTÉRISTIQUES DU ROYAUME LOINTAIN

Le Royaume Lointain présente les caractéristiques suivantes.

- **Aucune gravité** : les entités du Royaume Lointain flottent dans un noir néant. Le seul type de déplacement possible est le passage d'un niveau à un autre, pour lequel une simple pensée suffit.
- **Passage du temps inhabituel** : une minute du Royaume Lointain ne correspond à rien dans le plan Matériel. Le Royaume Lointain se trouve en dehors du temps, avant et après son cours, si tant est que des mots comme « avant » et « après » puissent avoir là-bas le moindre sens…
- **Taille infinie** : le Royaume Lointain comprend un nombre infini de niveaux, bien que les niveaux eux-mêmes soient finis.
- **Altération aléatoire** : les niveaux s'évaporent continuellement, se divisent, se reproduisent et respirent, obéissant aux ordres des inconcevables entités qui les parcourent.
- **Caractéristiques élémentaires et énergétiques sporadiques** : les conditions environnementales sont toujours en état de flux dans le Royaume Lointain, et il est tout à fait possible qu'un niveau donné prenne feu en obtenant la caractéristique de Feu dominant. Généralement, les changements de caractéristiques élémentaires et énergétiques de niveau se voient venir de loin, alors qu'elles passent d'un niveau à l'autre comme une tempête roulerait sur la surface d'un monde normal. Les autochtones du plan sont soumis à ces conditions de changement permanent, mais ils savent comment fuir ou trouver refuge lorsqu'ils sentent le danger venir.
- **Aucune caractéristique d'alignement** : le Royaume Lointain n'a que faire de questions morales ou éthiques.
- **Magie sauvage** : les jeteurs de sorts doivent effectuer un jet de lanceur de sorts (DD 15 + niveau du sort). Un échec entraîne un résultat sur le tableau 1–1 : conséquences de la magie sauvage.
- **Aliénant** : le fait de se déplacer dans le Royaume Lointain, c'est voir, entendre et penser d'une manière pour laquelle le cerveau humain n'est pas conçu. Des yeux peuvent pousser sur les mains des voyageurs, ces derniers peuvent revivre simultanément une centaine d'enfances dans lesquelles leurs parents étaient en secret des nécrophages du Royaume Lointain, ou encore se mettre à parler subitement à l'envers… Lorsqu'ils pénètrent dans le Royaume Lointain, les étrangers doivent réussir un jet de Volonté (DD 20) pour conjurer la folie (comme le sort d'*aliénation mentale*). Les visiteurs doivent effectuer un jet de Volonté à leur entrée dans le Royaume Lointain, puis à chaque heure suivante.

LIENS LOINTAINS

Il n'existe aucun portail connu menant au Royaume Lointain, tout du moins aucun portail viable. Autrefois, les anciens elfes percèrent les frontières des millénaires au moyen d'un large portail menant au Royaume Lointain, mais leur civilisation implosa en une sanglante terreur et l'emplacement du portail est depuis longtemps tombé dans l'oubli. D'autres peuvent toutefois exister.

D'autres méthodes pour atteindre le Royaume Lointain comprennent un voyage jusqu'au début ou à la fin des temps, ou encore la découverte du véritable Cœur du Rêve au-delà du Portail du Sommeil. Heureusement pour le plan Matériel, les entités du Royaume Lointain ont beaucoup de mal à trouver une sortie hors de leur plan, bien qu'elles puissent être convoquées par de rares sorts.

HABITANTS DU ROYAUME LOINTAIN

Les entités du Royaume Lointain défient toute classification ordonnée. Indubitablement, d'innombrables types de créatures rampent dans l'infinité de ses niveaux. Certaines s'apparentent à des animaux, d'autres sont vaguement insectoïdes, beaucoup sont conscientes et certaines sont aussi puissantes que des dieux (bien qu'il soit difficile d'affirmer que chaque créature divine du Royaume Lointain est douée de conscience). Confrontée à des êtres du plan Matériel, ou même à des créatures normalement associées aux plans intérieurs et extérieurs, une entité du Royaume Lointain prend souvent la forme d'une créature connue des voyageurs.

Créatures pseudo naturelles

Les autochtones les plus frustes du Royaume Lointain sont les créatures pseudo naturelles qui errent sur les niveaux, en d'improbables voyages. Elles se déplacent à travers les âges qui séparent les étoiles, au-delà des plans tels que nous les connaissons, nichées dans de lointains royaumes de folie. Lorsqu'elles sont convoquées dans le plan Matériel, elles prennent souvent la forme de créatures familières dont elles reproduisent les capacités, bien que leur aspect soit beaucoup plus épouvantable que celui de leurs homologues terrestres. Elles peuvent également se manifester d'une manière correspondant mieux à leurs origines : elles affectionnent souvent l'apparence d'une masse de tentacules frétillants, bien que d'autres formes tout aussi horribles soient toujours possibles.

Création d'une créature pseudo naturelle

« Pseudo naturel » est un archétype pouvant être ajouté à n'importe quelle créature tangible (dénommée ci-après « créature de base »). Le type de la créature devient « Extérieur » et elle utilise toutes les statistiques et particularités de la créature de base, à l'exception de ce qui suit.

Attaques spéciales : une créature pseudo naturelle conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et obtient également l'attaque suivante :

Coup au but (Sur) : une fois par jour, la créature peut effectuer une attaque normale avec un bonus d'intuition de +20 sur un unique jet d'attaque. Dans le cadre de cette attaque, la créature n'est pas affectée par les risques d'échec qui s'appliquent lors d'une attaque contre une créature bénéficiant d'un camouflage.

Particularités : une créature pseudo naturelle conserve toutes les particularités de la créature de base et bénéficie également des pouvoirs suivants :



Illus. de W. Reynolds

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base, avec toutefois une valeur d'Intelligence au moins égal à 3.

Compétences. Comme la créature de base.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Terre ferme et souterrains.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base ; de 4 à 7 DV, comme la créature de base +1 ; 8 DV et plus, comme la créature de base +2.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Comme la créature de base.

Évolution possible. Comme la créature de base.

- Résistance à l'électricité et à l'acide (cf. tableau ci-dessous).
- Réduction des dégâts (cf. tableau ci-dessous).
- Résistance à la magie égale au double des DV de la créature (maximum 25).

Dés de vie	Résistance à l'électricité et à l'acide	Réduction des dégâts
1–3	5	–
4–7	10	5/+1
8–11	15	5/+2
12+	20	10/+3

Si la créature de base présente déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la plus avantageuse.

Transformation (Sur) : à volonté, la créature pseudo naturelle peut prendre la forme d'une masse grotesque de tentacules ou toute autre apparence horrible appropriée et déterminée par le maître du donjon. Tous ses pouvoirs restent toutefois inchangés, malgré sa nouvelle apparence. La transformation est une action simple. Les autres créatures subissent un malus de moral de –1 aux jets d'attaque contre une créature pseudo naturelle ayant pris cette forme alternative.

DÉPLACEMENTS ET COMBAT

Dans le Royaume Lointain, les déplacements sont semblables à la nage. Le plan n'est pas soumis à une quelconque force de gravité, mais l'air y est d'une épaisseur sirupeuse et il faut donner de violentes poussées pour s'y propulser. En revanche, il suffit de vouloir passer d'un niveau à l'autre pour y parvenir. Les étrangers existent toujours sur un seul niveau à la fois, mais les grandes entités du Royaume Lointain existent souvent sur plusieurs niveaux simultanément.

Combat : exception faite des caractéristiques élémentaires et énergétiques sporadiques et de la nature aliénante du plan, les combats s'y déroulent normalement. En outre, ils sont extrêmement brefs contre les entités qui le dirigent.

PROPRIÉTÉS DU ROYAUME LOINTAIN

Le Royaume Lointain se compose d'un nombre infini de niveaux mais, contrairement à nombre de plans extérieurs, ces niveaux sont finis. Un niveau du Royaume Lointain peut mesurer de quelques centimètres à un kilomètre et demi, mais chaque niveau est en moyenne éloigné du suivant de 3 mètres. Les voyageurs peuvent voir simultanément à travers de nombreux niveaux, comme s'ils tenaient une série de parchemins devant une source de lumière. On peut généralement observer une vingtaine de niveaux de chaque côté, chaque niveau apparaissant toutefois plus flou que le précédent.

Les éléments et créatures du Royaume Lointain sont multidimensionnels et peuvent exister simultanément sur plus d'un niveau. Si les niveaux du Royaume Lointain sont comparables à une série de parchemins translucides, les créatures à plusieurs niveaux sont comme un point unique marqué sur chaque parchemin. Individuellement, la marque semble insignifiante mais, vue à travers la série de parchemins, elle se fond en un objet tridimensionnel. C'est ainsi que tout existe, depuis la végétation tentaculaire qui tourbillonne à travers le Royaume Lointain jusqu'à ses entités massives et dérivantes, dont l'existence titanesque ne peut remarquer les visiteurs qui n'occupent qu'un seul niveau à la fois.

Les visiteurs dont l'esprit ne cède pas à leur entrée dans ce plan appréhendent les niveaux translucides qui s'étendent à leurs côtés, percés de rivières flottant librement et d'un liquide d'un blanc laiteux qui, parfois, s'écoule le long du bord d'un niveau sur quelques mètres avant de plonger dans le suivant.

Des pluies de globes bleus pleuvent depuis des hauteurs invisibles, et les globes éclatent lorsqu'ils touchent un autre objet, libérant des tiques de la taille d'un cheval qui partent en tout sens à la recherche de sang. Des vers gélatineux gigotent d'un niveau à l'autre, se frayant un chemin à travers la végétation tentaculaire encroûtée de mousse orange, suspendue au-dessus de mers amibiennes.

De vastes formes à plusieurs niveaux dérivent à la limite du regard, rappelant vaguement les créatures peuplant les fosses les plus profondes des mers du plan Matériel. Mais chacune de ces formes est aussi large qu'une ville – et il ne s'agit que des plus petites…

Xaxox

Au-delà de la limite de la réalité se trouve une relique du plan Matériel : une pierre attachée au tronc d'un arbre décharné d'un kilomètre et demi de diamètre. Il s'agit d'un ancien avant-poste de magiciens bien trop décidés à découvrir des connaissances anathèmes pour craindre pour leur propre santé mentale. Ils n'ont toujours pas peur aujourd'hui, puisque toute pensée rationnelle a quitté ceux qui y vivent encore.

Au sein d'un chaos de laboratoires, de baraquements, de cuisines, de petites bibliothèques et de cellules à spécimens, certains puissants magiciens et leurs serviteurs errent toujours. C'est Daruth Boisdhiver, magicien elfe, qui mena l'expédition. Son cerveau est aujourd'hui plein d'araignées. Au sens littéral du terme.

Pourtant, il cherche à renvoyer Xaxox dans le plan Matériel en un seul morceau. De temps en temps, il parvient à ouvrir un petit portail, permettant ainsi à l'essence du Royaume Lointain de s'écouler dans un autre plan et de troubler les rêves de ceux qui y habitent. Si Daruth parvenait un jour à se faire aider des créatures situées de l'autre côté de ses portails, ou s'il réussissait à transférer Xaxox tout seul, un portail permanent entre le Royaume Lointain et le plan Matériel pourrait s'ouvrir. C'est le plaisir lié à l'attente des terribles bouleversements que cela causerait qui alimente la démence de Daruth.

COSMOLOGIE DE LA MYRIADE DE PLANS

Alors que la cosmologie de D&D définit précisément la place du plan Matériel dans ses rapports avec les plans transitoires, intérieurs et extérieurs, la cosmologie de la Myriade de plans est organisée de manière beaucoup plus souple. Au sein de cette cosmologie, chaque plan est comparable à un plan Matériel. Dans tout plan donné, les plans « proches » coexistent les uns avec les autres comme le plan Matériel avec le plan Éthéré. Dans cette cosmologie, les plans coexistent en série.

Chaque plan peut être comparé à une bulle de savon au sein d'un nuage d'autres bulles. Chaque bulle touche simultanément au moins une autre bulle mais, généralement, elle en touche environ cinq. Selon ce modèle, un plan donné peut toucher (coexister avec) cinq autres plans. Si un voyageur quitte le plan de départ et se rend dans un des plans coexistants, il constate que ce dernier coexiste également avec plusieurs autres plans. Certains communiquent aussi avec son plan de départ, mais ils mènent également ailleurs.

Les bulles tourbillonnent lentement et se déplacent à travers le nuage de sorte que, sur des centaines d'années, des plans qui coexistaient se retrouvent séparés les uns des autres et coexistent avec de nouveaux plans. Le mouvement des plans est peut-être aléatoire, à moins qu'il ne suive quelque complexe schéma planaire.

Au sein de la cosmologie de la Myriade de plans, chaque plan est fini. Les plans habités grandissent lentement, alors que les plans abandonnés s'évaporent peu à peu et sombrent dans le néant. Parfois, deux plans fusionnent pour donner naissance à un unique plan plus vaste, mêlant et équilibrant les caractéristiques des deux plans. Les plans possédant des caractéristiques fortement opposées sont peu susceptibles de fusionner de la sorte.

Les autochtones d'un plan donné savent qu'il coexiste avec d'autres plans, tout comme les créatures de la cosmologie de D&D connaissent l'existence du plan Éthéré. Mais tandis qu'un voyageur de la cosmologie de D&D voit dans le plan Éthéré un plan fantomatique, un voyageur de la cosmologie de la Myriade de plans découvre que, une fois la barrière franchie, le plan suivant semble tout aussi réel que son plan natal. Les araignées de phase, les chapardeurs éthérés et une large gamme de monstres similaires existent dans la Myriade de plans. Au lieu de revenir au plan Éthéré, ces créatures se retirent dans l'un des nombreux plans coexistants dans lesquels elles peuvent avoir élu domicile.

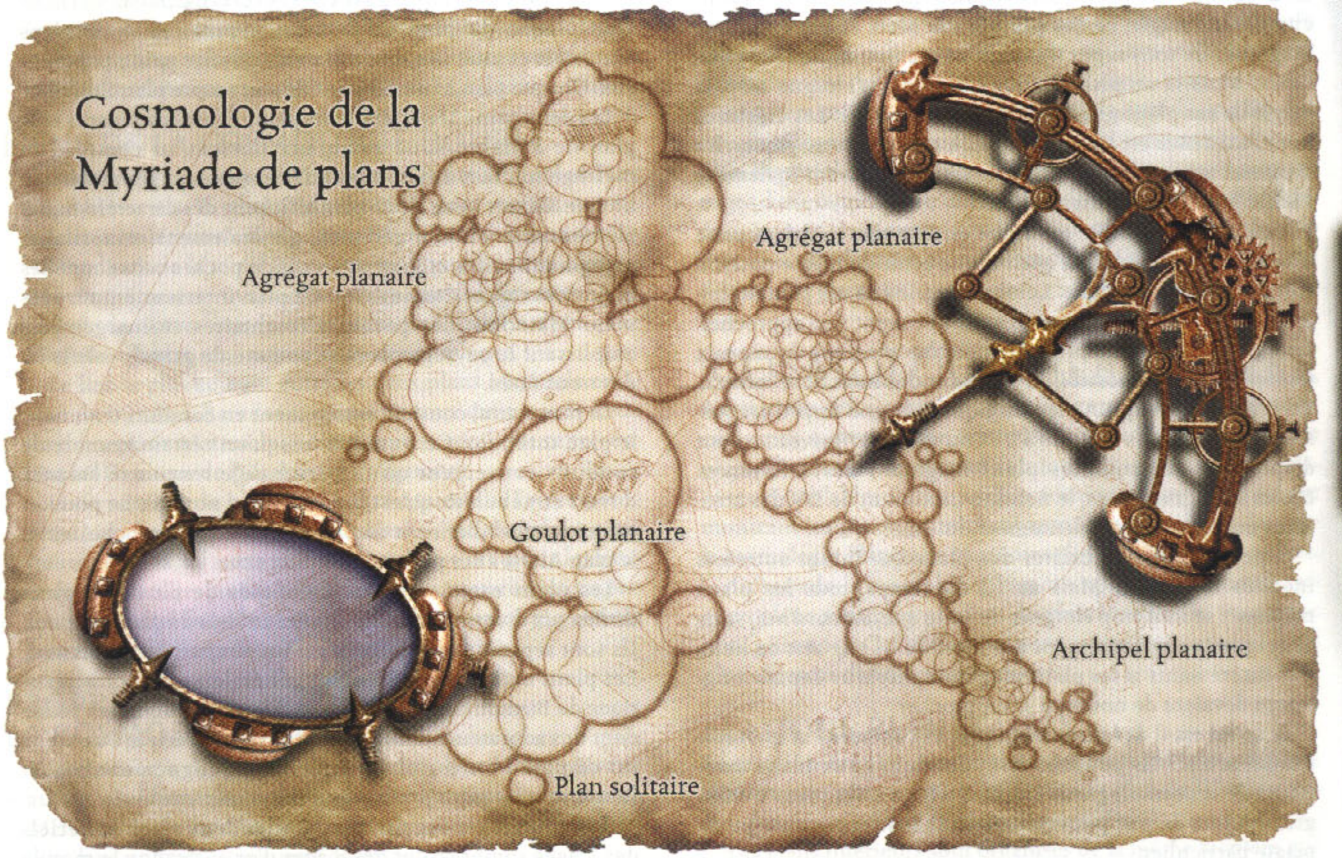
Les divinités ont leur place dans la cosmologie de la Myriade de plans. Cependant, un dieu réside dans son propre plan, coexistant avec le plan où vivent ses adorateurs, au lieu d'être relégué aux plans extérieurs. Dans le lent mouvement des positions relatives des plans, certains dieux peuvent s'éloigner toujours plus du plan de leurs adorateurs, jusqu'à complètement s'effacer de leurs mémoires en un millénaire. En outre, les divinités ne possèdent pas forcément de plan personnel : un panthéon peut partager un seul et même plan de grande taille, ou des dieux ennemis peuvent être prisonniers d'une lutte constante dans un plan déchiré par la guerre…

De manière similaire, il n'existe pas de plan élémentaire du Feu unique, mais de nombreux plans élémentaires du Feu, tous légèrement différents. Les autres éléments majeurs possèdent également plusieurs plans, tout comme les éléments particuliers que sont le bois, le fer, le sang et autres. Quand au moins deux plans élémentaires du même type coexistent, il leur arrive de fusionner. Si au moins deux plans élémentaires de types opposés viennent à coexister, ils peuvent donner naissance à un nouveau plan à leurs frontières.

Dans les plans coexistant depuis des millénaires, il n'est pas rare que de nombreuses caractéristiques de leurs paysage et culture se développent de manière parallèle. Un puissant héros légendaire peut être le même dans plusieurs plans coexistants, bien que les détails de son histoire puissent varier d'un plan à l'autre. Il est également possible qu'un héros d'un plan soit un personnage de terreur dans un autre plan coexistant.

CARACTÉRISTIQUES DE LA MYRIADE DE PLANS

Nombre des plans de cette cosmologie présentent les mêmes caractéristiques que le plan Matériel de la cosmologie de



D&D. Toutefois, tous les plans sont de taille finie, bien que certains puissent être trop vastes pour pouvoir être mesurés. En revanche, certains plans ressemblent davantage aux plans intérieurs ou aux niveaux d'un plan extérieur, avec des caractéristiques anormales en matière de gravité, de passage du temps, de forme, d'altération, d'affaiblissements magiques, de propriétés élémentaires et énergétiques ou encore d'alignement.

LIENS DE LA MYRIADE DE PLANS

Des portails peuvent relier certains points d'un même plan, mais les portails entre les plans qui ne coexistent pas déjà sont rares, si tant est qu'il en existe. Tout voyage entre les plans exige l'utilisation de la version de la cosmologie de la Myriade de plans des sorts de *forme éthérée* ou de *passage dans l'éther*. Les sorts tels que *projection astrale* n'existent pas, car cette cosmologie ne comprend pas de plan Astral, même s'il peut exister un plan extrêmement vaste coexistant avec d'autres plans, à la manière du plan Astral. De même, les sorts de voyage planaire instantané tels que *changement de plan* sont inexistants ou fortement limités.

PROPRIÉTÉS DE LA MYRIADE DE PLANS

La cosmologie de la Myriade de plans n'étant finalement qu'un autre paradigme d'univers multiplanaire, l'existence de lieux, de cultures et d'individus planaires précis est tout aussi probable dans cette variante de la cosmologie de D&D. La seule différence réside dans la manière dont ils interagissent les uns avec les autres.

Plans magiques : bien que ce ne soit pas absolument obligatoire pour cette cosmologie, il est possible que certains plans soient des sources de magie. Lorsque des plans magiques se trouvent à proximité de certains plans (sans qu'ils soient nécessairement coexistants, mais tant qu'ils ne se

MODIFICATION DES SORTS D'ACCÈS AU PLAN ÉTHÉRÉ

Les voyageurs utilisant *forme éthérée* et *passage dans l'éther* dans la cosmologie de la Myriade de plans voient leur plan natal au travers de la brume, comme s'ils se trouvaient dans le plan Éthéré. De fait, ils se trouvent dans un autre plan Matériel coexistant et peuvent y interagir normalement avec les créatures et les éléments. Comme chaque plan coexiste avec plusieurs autres plans, le voyageur peut continuer à changer de mondes à la suite, s'éloignant toujours plus de son plan de départ tant que le sort fait effet.

Lorsque cesse la *forme éthérée*, le voyageur retourne immédiatement à son plan de départ. Mais à la fin du *passage dans l'éther*, il peut en revanche rester dans le plan d'arrivée s'il le désire.

trouvent qu'à quelques plans de distance), ces derniers sont chargés de magie, ce qui permet aux sorts et aux créatures magiques de tous types d'exister au maximum de leur puissance. Mais si un plan magique dérive et s'éloigne trop, la magie de ces plans peut lentement s'amenuiser. Les créatures dont l'existence est liée à la magie (les créatures magiques, les créatures artificielles et les morts-vivants) peuvent également s'affaiblir et finir par disparaitre.

Une autre possibilité est d'aller encore plus loin dans cette direction en considérant que chaque école de magie possède son propre plan magique. Lorsque certains de ces plans s'éloignent trop d'un plan donné, d'autres peuvent s'en approcher. Lorsqu'il se trouve au plus près, un plan magique donne aux jeteurs de sorts la possibilité de lancer des sorts de 9e niveau. En revanche, lorsqu'un plan magique s'éloigne trop, il est possible que seuls des sorts de 8e, 7e ou même 1er niveau soient disponibles. Lorsque les plans magiques des différentes écoles s'éloignent tous, le nombre maximum de DV des créatures magiques décroît lentement, lui aussi.

Il peut également exister des plans qui furent autrefois inondés de magie. Mais au fil du temps, tous les plans magiques se sont trop éloignés de sorte que, aujourd'hui, sorts et dragons y appartiennent à la légende. Il s'agirait de lieux très intéressants si les plans magiques disparus depuis longtemps devaient de nouveau se rapprocher...

Et qu'en est-il des plans magiques eux-mêmes ? À quoi ressemblent-ils ? Ils peuvent être identiques aux plans extérieurs de la cosmologie de D&D. Ou bien à des plans d'énergie, sphères de pur pouvoir irradiant leur école ou type de magie particulier.

COSMOLOGIE DOUBLE

La cosmologie Double consiste en une paire de plans Matériels, chacun se considérant comme le « véritable » centre de l'univers, l'autre n'étant qu'un plan Matériel alternatif (si tant est que son existence soit connue). Les deux plans Matériels sont séparés par un plan de l'Ombre, de sorte que le cœur de la cosmologie Double ressemble à un biscuit fourré au chocolat : deux plaques de réalité séparées par une couche d'Ombre.

L'apparence des deux plans Matériels est pratiquement identique. Les propriétés physiques de l'un existent à l'identique sur l'autre et les nations, monstres et personnages d'un plan possèdent leur propre version dans l'autre.

La grande différence entre les deux plans Matériels est que l'un semble disposé au Bien, tandis que l'autre paraît tourné vers le Mal. Les plans Matériels ne possèdent pas la caractéristique d'alignement bon ou mauvais, mais ce qui est bon dans l'un est mauvais dans l'autre. Un magicien bienveillant dans un monde sera un nécromancien diabolique dans l'autre, et le double d'un barbare sauvage sera un despote calculateur.

Un voyageur passant d'un monde à l'autre constatera que ses vieux alliés sont à présent ses ennemis et que ses anciens adversaires sont maintenant des individus amicaux. Plus important encore, ceux à qui le voyageur fait instinctivement confiance sont à présent des rivaux ou de terribles ennemis qui le traitent à l'avenant. Les personnages d'alignement neutre sont moins affectés et agissent toujours de la même manière.

RELATIONS DES PLANS DOUBLES

Une plaque de plan de l'Ombre sépare les deux plans Matériels et joue le rôle de plan transitoire principal entre eux. Chaque plan Matériel possède son propre plan Éthéré.

Les deux plans Matériels, leurs plans Éthérés attenants et le plan de l'Ombre situé entre eux flottent au centre d'un mélange ronflant d'éléments et d'énergies – un plan intérieur unique. Divers lieux de ce plan affichent des caractéristiques élémentaires ou énergétiques, généralement minoritairement dominantes, et sont parsemés de poches occasionnelles majoritairement dominantes. Ce plan intérieur entoure les plans Matériels, des poches élémentaires et énergétiques emplissant le paysage planaire comme de grands soleils ou des trous noirs.

Le plan Astral consiste entièrement en conduits traversant le plan intérieur. Ce n'est que lorsqu'un certain nombre de conduits convergent qu'un personnage rencontre l'espace ouvert et nébuleux qu'est le plan Astral normal. Le pouvoir coloré et tourbillonnant du plan intérieur, tout proche, teinte le plan Astral à ces points de convergence.

Les plans extérieurs sont composés de plusieurs plans dédiés aux diverses divinités situées au-delà du plan intérieur. Ils sont séparés de ce dernier par un tampon de plan Astral. Les plans extérieurs présentent généralement la caractéristique de Bien ou de Mal intense. Alors que les divinités possèdent des adorateurs dans les deux plans Matériels, l'un d'eux est disposé vers les plans extérieurs d'alignement bon et l'autre vers les plans extérieurs d'alignement mauvais.

Certaines légendes parlent dans les deux plans Matériels des « âges sombres » et des « âges d'or », lorsque le monde semblait pire ou meilleur qu'aujourd'hui. Leur pivot central tourne lentement de sorte qu'ils restent alignés par rapport aux plans extérieurs, et les divinités tentent continuellement d'infléchir la rotation des plans Matériels à leur avantage.

CARACTÉRISTIQUES DE LA COSMOLOGIE DOUBLE

À moins que le contraire ne soit spécifié, tous les plans présentent les caractéristiques habituelles de leur type. Les plans transitoires de la cosmologie Double se comportent comme les plans transitoires de la cosmologie de D&D, il en va de même pour les plans extérieurs, etc. Les seules différences de caractéristiques sont les suivantes :

Plans Matériels : inchangées, à la différence près qu'il existe deux plans Matériels et que les autochtones de chaque plan considèrent l'autre comme un plan Matériel alternatif et une parodie déformée du « véritable » plan Matériel.

Plans transitoires : le plan Astral se limite à des conduits traversant le plan intérieur et à une bande séparant ce dernier des plans extérieurs. Il existe deux plans Éthérés, chacun relié à son propre plan Matériel. Le plan de l'Ombre communique avec les deux plans Matériels.

Plans intérieurs : un plan intérieur unique possédant tous les types élémentaires et énergétiques sert de barrière entre les plans Matériels et les plans extérieurs. Tout lieu donné au sein du plan intérieur affiche une caractéristique élémentaire ou énergétique. Le plan intérieur est soumis à une gravité directionnelle subjective.

Plans extérieurs : un grand nombre de plans extérieurs flottent dans le plan Astral, au-delà du plan intérieur. Ils affichent

généralement une caractéristique de Bien ou de Mal intense. Les plans extérieurs présentent la caractéristique d'altération divine, et chaque plan possède des caractéristiques supplémentaires selon sa nature et ses habitants.

LIENS DE LA COSMOLOGIE DOUBLE

Il n'existe que quelques portails permanents reliant les deux plans Matériels. La plupart des portails de la surface ont été localisés et détruits, et ceux qui restent se trouvent dans les profondeurs de la terre. De tels portails peuvent être camouflés ou même être aussi intangibles que les frontières planaires, de sorte que le voyageur peut passer d'un plan Matériel à l'autre sans même en avoir conscience.

Le lien le plus courant entre les deux plans Matériels est le plan de l'Ombre. Rares sont toutefois ceux qui passent entre les deux plans Matériels, étant donné le péril que représentent les Gardiens de l'Ombre (cf. ci-dessous).

Il est possible de passer d'un plan Matériel à l'autre par le plan Astral, en accédant tout d'abord à l'un des plans extérieurs et, de là, à l'autre plan Matériel. Les divinités les plus farceuses, qu'elles soient bonnes ou mauvaises, renvoient parfois un mortel dans le mauvais plan Matériel, uniquement pour semer la discorde et ébranler l'ordre établi.

PROPRIÉTÉS DE LA COSMOLOGIE DOUBLE

L'exacte nature des propriétés des deux plans Matériels varie autant que dans une cosmologie comportant un seul plan Matériel. Mais au sein de la cosmologie Double, ce qui est bon dans un plan est mauvais dans l'autre.

En outre, les deux plans Matériels partagent la même histoire. Généralement, ce qui se produit dans un plan Matériel se produit également dans son reflet. L'effondrement d'un empire maléfique dans un plan Matériel correspond à la destruction d'un empire du Bien dans l'autre. Même les événements de moindre importance sont généralement dupliqués de la sorte. Un personnage d'un plan Matériel se rendant dans l'autre plan pour y abattre son « jumeau » peut découvrir que sa propre vie est en danger à son retour (bien que ce ne soit pas l'assurance d'une mort certaine). La cosmologie Double tend à s'équilibrer d'elle-même, en modifiant les événements de manière à résoudre les contradictions et à faire en sorte qu'aucun plan Matériel ne prenne le dessus sur l'autre.

Le secret de l'autre univers : la plupart des habitants des plans Matériels jumeaux ignorent qu'il existe un univers « en double » derrière le plan de l'Ombre. Cependant, les personnages puissants et instruits des deux plans Matériels connaissent la vérité et surveillent souvent l'autre plan – en particulier leur propre reflet.

Les Gardiens de l'Ombre : le plan de l'Ombre est un lieu de mort, où rôdent de grands dragons faits de matière d'ombre connus sous le nom de Gardiens de l'Ombre. Les gardiens poursuivent sans relâche toute personne qu'ils considèrent comme étant du « mauvais » côté du plan de l'Ombre. Pour créer un gardien, appliquez l'archétype de créature d'ombre à un dragon rouge dont l'âge varie de très vieux à grand dracosire. Il conserve le sous-type Feu et gagne la résistance au froid de l'archétype de l'ombre (soustrayez la résistance au froid des dégâts de base de feu et doublez les dégâts restants). Son souffle est un cône de flammes noires teintées de pourpre.

Transfert planaire explosif : les actes pouvant projeter un personnage vers un autre plan (comme l'utilisation conjointe d'un *puits portable* et d'un *sac sans fond*) envoient généralement le personnage vers l'autre plan Matériel. Contrairement aux autres cosmologies, la cosmologie Double envoie alors simultanément le double du personnage dans le plan Matériel opposé. Les membres d'un groupe de personnages d'alignement bon atterrissant dans l'autre plan Matériel doivent non seulement faire face à un monde plongé dans le Mal, mais ils doivent aussi lutter contre les alter ego qui se déchaînent chez eux.

COSMOLOGIE PLANÉTAIRE

Au sein de cette cosmologie, les divers plans intérieurs et extérieurs se trouvent en orbite les uns avec les autres, chaque plan affectant les autres tout comme la gravité affecte les planètes. Semblables à un modèle mécanique du système solaire montrant les planètes tournant autour du soleil, les plans de la cosmologie Planétaire tournoient les uns autour des autres.

Au sein de la cosmologie Planétaire, à tout moment, certains plans sont plus proches du plan Matériel et sont donc plus puissants. Ces plans ascendants rendent certains sorts plus efficaces dans le plan Matériel.

RELATIONS PLANÉTAIRES

La relation du plan Matériel et des trois principaux plans transitoires (plan Astral, plan Éthéré et plan de l'Ombre) est la même qu'au sein de la cosmologie de D&D.

Les plans intérieurs sont organisés de la même manière que dans cette cosmologie, mais le plan Matériel ne se trouve pas au centre par rapport aux autres et il n'existe pas de plans d'énergie (malgré l'existence des énergies positive et négative). À tout moment, le plan Matériel est plus proche de l'un des plans intérieurs que des autres. Ce plan est alors qualifié d'ascendant.

Chaque plan élémentaire est ascendant au cours d'une certaine saison : celui du Feu durant la chaleur de l'été, celui de la Terre durant les riches récoltes de l'automne, celui de l'Eau durant les pluies et le froid de l'hiver et celui de l'Air durant les violentes bourrasques du printemps. À chaque changement de saison, la caractéristique de magique renforcée du plan Matériel change (cf. plus bas).

Les plans extérieurs ne constituent pas la bordure de la Grande Roue. Ce sont des plans individuels et séparés, reliés uniquement au plan Astral. Ces plans extérieurs se meuvent suivant un système complexe de révolutions et d'orbites qui les place en proche contact d'autres plans extérieurs et intérieurs, ainsi que du plan Matériel. Les plans n'entrent pas en collision car ils fonctionnent à des niveaux harmoniques de réalités différents. Toutefois, ils peuvent être brièvement adjacents. Les créatures peuvent facilement passer d'un plan à l'autre lorsque les deux sont proches.

En outre, le nombre de plans de la cosmologie Planétaire varie au cours des siècles, selon que certains plans s'éloignent et que d'autres se rapprochent. Parfois, un plan s'éloigne tellement qu'il se perd entièrement, bien que les divinités qui l'occupent puissent se déplacer vers un autre plan et ne soient donc pas contraintes à l'exil. De même, un plan extérieur entièrement nouveau peut soudain apparaître et passer à travers les plans, chassant certains de leur orbite.

Plans extérieurs ascendants : la cosmologie Planétaire possède quatre plans extérieurs principaux, un pour chaque alignement qui n'est pas neutre. Le plan loyal bon, les Manoirs Dorés, est ascendant durant les trois jours encadrant le solstice d'hiver. Le plan chaotique bon, le Choix Divin, est ascendant durant les trois jours entourant l'équinoxe de printemps. Le plan chaotique mauvais, la Peur Tapie, est ascendant durant les trois jours encadrant le solstice d'été. Enfin, le plan loyal mauvais, la Conquête de la Terreur, est ascendant durant les trois jours entourant l'équinoxe d'automne.

De plus, les plans inférieurs présentant d'autres pouvoirs et alignements existent, leurs mouvements étant suivis par de puissants gardiens du savoir possédant de grands talents en Connaissances (plans) et Connaissances (nature).

Au sein de cet amas mécanique existe un plan particulièrement odieux appelé Némésis, qui n'apparaît que tous les mille ans. Ses habitants lèvent des armées pour le jour où le tissu qui sépare les mondes s'amincira et où ils pourront anéantir les civilisations des autres plans. La date exacte du retour de Némésis est le sujet de nombreux débats d'érudits, mais la dernière invasion a eu lieu il y a moins de neuf cents ans…

CARACTÉRISTIQUES PLANÉTAIRES

Le plan Éthéré, le plan Astral et le plan de l'Ombre affichent les caractéristiques décrites au chapitre 5. Ils ne sont pas affectés par les mouvements des autres plans. En revanche, ces derniers affectent bel et bien le plan Matériel.

Au sein de cette cosmologie, certains sorts lancés dans le plan Matériel sont affectés par la nature du plan ascendant. En outre, chacun des quatre plans extérieurs principaux est ascendant pendant trois jours par an, et la caractéristique d'alignement du plan ascendant affecte le plan Matériel. À ces époques, les passages entre les plans extérieurs et le plan Matériel sont plus aisés (cf. *Liens Planétaires*, plus bas).

Les plans intérieurs présentent les caractéristiques décrites pour la cosmologie de D&D, au chapitre 6.

Magie renforcée : lorsqu'un plan élémentaire particulier domine, les sorts exploitant l'élément en question (ou possédant le registre de feu durant l'été) bénéficient d'une extension de portée et de durée (comme les dons du même nom). Les sorts bénéficiant déjà d'une extension de portée ou de durée ne sont pas davantage affectés.

Lorsque l'un des quatre plans extérieurs est ascendant (période de trois jours encadrant chaque équinoxe et solstice), le plan Matériel obtient les deux caractéristiques d'alignement modérées dominantes appropriées. Ainsi, le plan Matériel présente l'alignement Bien modéré et Loi modérée durant le solstice d'hiver.

Les plans extérieurs de cette cosmologie peuvent suivre les modèles de Céleste, de Baator, des Abysses et d'Arborée, ou vous pouvez créer vos propres versions de ces plans.

VARIANTE : ASCENDANCE ÉLÉMENTAIRE MARQUÉE

Lorsqu'un plan élémentaire est ascendant et les sorts qui y sont liés renforcés, la caractéristique de magie affaiblie s'applique aux sorts de l'élément opposé. Feu et eau s'opposent, tout comme air et terre.

Par exemple, l'hiver, les sorts utilisant de l'eau bénéficient d'une extension de portée et de durée, mais les sorts possédant le registre de feu sont affaiblis. Pour utiliser un sort de feu durant l'hiver, le jeteur de sorts doit effectuer un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort).

LIENS PLANÉTAIRES

Les connexions planaires de la cosmologie Planétaire fonctionnent comme celles de la cosmologie de D&D : ainsi, les sorts de *projection astrale* et de *passage dans l'éther* font effet normalement. Mais il est plus facile de voyager entre le plan Matériel et les plans extérieurs durant les équinoxes et les solstices.

Durant la période de trois jours de chaque fête, tout individu possédant le sort ou un pouvoir magique de *téléportation* peut passer entre le plan Matériel et le plan extérieur concerné comme si ces deux plans n'en faisaient qu'un. Toutefois, les personnages imprudents peuvent se retrouver bloqués dans ce plan (ou un autre) une fois la période d'ascendance de trois jours passée.

De plus, les zones saintes ou maudites comportent souvent des portails temporaires permettant aux personnages de se déplacer entre les plans durant l'équinoxe ou le solstice approprié. Un passage dans la Conquête de la Terreur peut avoir lieu en entrant simplement dans une salle de torture abandonnée depuis longtemps durant l'équinoxe d'automne, et des démons de la Peur Tapie peuvent envahir le plan Matériel depuis un cimetière hanté durant chaque solstice d'été.

PROPRIÉTÉS DE LA COSMOLOGIE PLANÉTAIRE

La nature physique de cette cosmologie, plus que toute autre, affecte profondément les autochtones du plan Matériel. Outre le fait que certains éléments favorisent certaines saisons, les quatre plans extérieurs affectent également les fêtes qui jalonnent le cours de l'année. Ces quatre grandes fêtes dominent la vie des habitants du plan Matériel, et le nom de chacune provient du nom du plan extérieur concerné.

Le solstice d'hiver, lorsque les Manoirs Dorés dominent, est appelé Or et est une époque de dons et de fêtes. On aperçoit des archons dans les lieux saints, et un sentiment de bonne volonté s'empare de tout un chacun. À cette époque, les êtres sauvages et maléfiques adoptent un profil bas…

L'équinoxe de printemps, lorsque le Choix Divin domine, est appelé Choix et est une époque de plaisanteries et de farces, de fêtes joyeuses et de prises de décisions pour l'année à venir.

Le solstice d'été, où la Peur Tapie domine, est appelé Peur. Durant ses chaudes nuits, hommes et femmes restent chez eux par crainte des bêtes tapies dans l'obscurité. Des cors de chasse, dans lesquels soufflent des bouches qui n'ont rien d'humaines, résonnent dans les champs durant cette période, et la plupart des races civilisées ne quittent pas la sécurité des villes.

L'équinoxe d'automne, lorsque la Conquête de la Terreur rôde sur la terre, est appelé Terreur et est une époque de préparations. Les communautés s'assurent que les récoltes seront suffisantes pour passer l'hiver, que les murs sont assez épais pour résister à toute invasion et que la santé de la famille et des voisins est assez bonne pour les sombres mois qui se préparent. C'est une période sombre, caractérisée par un dur labeur, une époque de jugement et de vengeance, où on jauge des péchés de chacun et où on attribue les punitions.

L'Observatoire

Au sein de la cosmologie Planétaire, le demi-plan connu sous le nom d'Observatoire est en outre le pivot central de l'univers, le véritable moyeu autour duquel il effectue ses révolutions. En contrôlant l'Observatoire, un personnage peut contrôler les mouvements des plans eux-mêmes. L'emplacement de l'Observatoire est inconnu, peut-être même des dieux.

COSMOLOGIE DE LA ROUTE SERPENTANTE

Au sein de cette autre cosmologie, l'univers n'est pas une Grande Roue mais une route, sans début ni fin. Chaque plan est contigu au suivant, formant une interminable spirale à travers le plan Astral. Le voyageur passe d'un plan à l'autre en suivant cette route.

Dans la cosmologie de la Route Serpentante, les qualificatifs de plan Matériel, plan extérieur ou plan intérieur n'ont aucune raison d'être. Cependant, chaque plan présente ses propres caractéristiques, qui peuvent indiquer à quel type il appartient. Par exemple, les dieux vivent généralement dans les plans affichant la caractéristique d'altération divine, mais ces plans ne sont pas des plans extérieurs : ils se trouvent juste un peu plus loin sur la Route Serpentante. Contrairement à la cosmologie de D&D, la Route Serpentante ne présente pas de plan central. Le plan Matériel que la plupart des voyageurs connaissent bien n'est qu'un maillon parmi les autres de cette interminable chaîne.

RELATIONS PLANAIRES DE LA ROUTE SERPENTANTE

Chaque plan borde deux autres plans, ainsi que le plan Astral et le plan de l'Ombre. Chaque plan possède son propre plan Éthéré, mais les plans Éthérés de deux plans différents ne communiquent pas. Les rideaux éthérés permettent cependant à un personnage de passer d'un plan Éthéré au plan suivant de la Route Serpentante.

Les deux plans situés de chaque côté d'un plan donné peuvent être similaires ou totalement différents. Il n'existe pas d'ordre apparent de caractéristiques planaires sur la Route Serpentante.

Un unique plan de l'Ombre s'étend le long de la route et relie tous les plans, comme autant de perles sur un collier. Également appelé Sombre Route, le plan de l'Ombre permet aux voyageurs de se rendre dans des plans adjacents s'ils sont prêts à braver les terres obscures et sauvages qui les séparent.

Il existe enfin un unique plan Astral, qui permet de rallier n'importe quel plan de la Route Serpentante au moyen de *projection astrale* et de *changement de plan*. Les portails permanents ne communiquent en revanche qu'avec les plans adjacents : il n'existe pas de raccourcis.

Il n'existe pas non plus de plans élémentaires ou énergétiques sur la Route Serpentante, même si les éléments et les énergies existent.

CARACTÉRISTIQUES DE LA ROUTE SERPENTANTE

Les caractéristiques des plans transitoires sont les mêmes que dans les autres cosmologies de D&D. Vous pouvez choisir celles des autres plans de la Route Serpentante ou les déterminer aléatoirement à l'aide des tableaux page 220. Tous les plans de la Route Serpentante possèdent une taille infinie.

LIENS DE LA ROUTE SERPENTANTE

Les voyageurs planaires peuvent passer entre des plans adjacents par les rideaux éthérés du plan Éthéré, en affrontant la Sombre Route du plan de l'Ombre ou en empruntant un portail permanent. Ces portails exigent souvent un objet de commande ou ne sont disponibles qu'à certains moments, ne fonctionnant qu'à des époques précises de l'année. Au sein de la cosmologie de la Route Serpentante, les mercanes connaissent tous les portails permanents entre les mondes et conduisent des caravanes entre les plans.

Il est possible de sauter par-dessus plusieurs plans intermédiaires au moyen d'un sort de *changement de plan* ou de *projection astrale*. Les portails permanents menant à des plans non adjacents ne durent pas longtemps. Les vents du plan Astral les érodent et les réduisent à néant en 1d6 heures.

PROPRIÉTÉS DE LA ROUTE SERPENTANTE

Si une aventure se déroulant sur la Route Serpentante peut commencer dans n'importe quel plan, il est peut-être préférable de débuter une campagne dans un plan Matériel comme décrit au chapitre 4. Un plan Matériel comparable situé sur la Route Serpentante, appelé Ireth, présente les caractéristiques d'un cadre de campagne typique de D&D.

Ireth est directement flanqué de deux plans, l'un d'alignement loyal et l'autre d'alignement chaotique. Le plan loyal est appelé Un, et il présente les caractéristiques suivantes :

- **Gravité faible**
- **Passage du temps normal**
- **Altération impossible**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques**
- **Loi modérée**
- **Magie normale**

De l'autre côté se trouve Xato, qui présente les caractéristiques suivantes :

- **Gravité élevée**
- **Passage du temps normal**
- **Altération aléatoire**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques**
- **Chaos modéré**
- **Magie normale**

Un et Xato sont tous deux habités par des êtres puissants, de natures chaotique et loyale. On trouve des slaads et des githzerais sur Xato, et des inéluctables et des formiens sur Un.

Au-delà de Un se trouve le plan de Divinia, où les palais de cristal de divinités bonnes flottent dans une atmosphère dorée. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- **Gravité normale**
- **Passage du temps immuable** : les habitants n'ont jamais faim ni soif, et ils ne vieillissent pas.
- **Altération divine**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques**

- **Alignement Bon intense**
- **Magie normale**

Au-delà de Xato se trouve un plan d'alignement mauvais appelé Citadelle de la Terreur, une forteresse d'un rouge brûlant flottant au-dessus d'un paysage volcanique. Les caractéristiques de la Citadelle de la Terreur sont les suivantes :

- **Gravité normale**
- **Passage du temps immuable** : les habitants ne récupèrent pas leurs points de vie ou les points de caractéristiques perdus, sauf grâce à la magie.
- **Altération divine**
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques**
- **Alignement Mauvais intense**
- **Magie normale**

Au-delà de Divinia se trouve un plan ne contenant que de l'eau, et au-delà de la Citadelle de la Terreur se dresse un mur de pierre solide, creusé de tunnels par les esclaves des sombres seigneurs de la Citadelle.

Les divinités d'Ireth résident sur Divinia et dans la Citadelle de la Terreur. Elles envoient souvent leurs agents, ainsi que des intermédiaires tels que des mercanes et des génies, pour accomplir leur volonté sur Ireth. Djinns et marids servent Divinia, et éfrits et daos agissent pour la Citadelle de la Terreur.

Divinia et la Citadelle de la Terreur tentent de s'anéantir mutuellement, les trois plans les séparant servant de gigantesque champ de bataille. Ils s'affrontent généralement par le biais de leurs adorateurs sur Ireth, mais si l'équilibre de pouvoir devait être rompu dans ce plan, un des côtés franchirait probablement les plans intermédiaires et tenterait l'invasion.

Caractéristiques d'alignement de la Route Serpentante

1d100	Caractéristique d'alignement
01–50	Neutre modéré
51–60	Neutre intense
61–65	Mal modéré
66–70	Bien modéré
71–73	Mal intense
74–76	Bien intense
77–81	Chaos modéré
82–86	Loi modérée
87–89	Chaos intense
90–92	Loi intense
93	Mal modéré, Chaos modéré
94	Bien modéré, Chaos modéré
95	Mal modéré, Loi modérée
96	Bien modéré, Loi modérée
97	Mal intense, Chaos intense
98	Bien intense, Chaos intense
99	Mal intense, Loi intense
100	Bien intense, Loi intense

Caractéristiques temporelles de la Route Serpentante

1d100	Caractéristique temporelle
01–70	Passage du temps normal
71–75	Passage du temps plus rapide (1 jour dans le plan = 1 heure dans le plan d'origine)
76–80	Passage du temps plus lent (1 jour dans le plan = 1 semaine dans le plan d'origine)
81–90	Passage du temps capricieux
91–100	Passage du temps immuable (en matière de faim et de soif, et peut-être d'autres aspects)

Caractéristiques gravitationnelles de la Route Serpentante

1d100	Caractéristique gravitationnelle
01–50	Gravité normale
51–60	Gravité faible
61–70	Gravité élevée
71–80	Absence de gravité
81–90	Gravité directionnelle subjective
91–100	Gravité directionnelle objective

Caractéristiques d'altération de la Route Serpentante

1d100	Caractéristique d'altération
01–50	Altération normale
51–60	Altération aléatoire
61–85	Altération divine
86–90	Altération impossible
91–100	Altération magique

Caractéristiques magiques de la Route Serpentante

1d100	Caractéristique magique
01–70	Magie normale
71–80	Magie affaiblie : 1 niveau, école, branche ou registre de sort particulier, au choix du MD, est affecté.
81–85	Magie renforcée : 1 niveau, école, branche ou registre de sort particulier, au choix du MD, voit sa quintessence tirée (01–25), bénéficie d'une extension de portée (26–50), d'effet (51–75) ou de durée (76–100).
86–95	Magie limitée : 1 niveau, école, branche ou registre de sort particulier, au choix du MD, est affecté.
96–100	Magie morte

Caractéristiques énergétiques et élémentaires de la Route Serpentante

1d100	Caractéristique
01–77	Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques
78–80	Terre dominante
81–83	Air dominant
84–86	Feu dominant
87–89	Eau dominante
90–91	Énergie négative minoritairement dominante
92	Énergie négative majoritairement dominante
93–94	Énergie positive minoritairement dominante
95	Énergie positive majoritairement dominante
96–100	Caractéristiques élémentaires et énergétiques (jetez 1d4 pour déterminer un élément, et 1d4 pour déterminer une énergie et une intensité)

C'est pourquoi les routes de commerce des mercanes sont précieuses aux yeux des deux camps, de même que les lanceurs de sorts capables de traverser les plans.

ANOMALIES PLANAIRES

À travers les nombreux plans, le tissu de la réalité est soumis à de formidables tensions. Parfois, les courants courbent et tordent les règles qui régissent le fonctionnement des plans. Bien que mineures comparées à un seul plan infini, ces anomalies peuvent fortement changer l'aspect d'un paysage en une région donnée.

Protubérances : parfois, les frontières planaires enflent et se gonflent, formant une poche, une protubérance dans un autre plan. Les protubérances sont des zones apparaissant sous forme de murs transparents ou de bulles dans le plan affecté. D'une certaine manière, une protubérance est semblable à un portail, bien qu'elle soit souvent plus grande. Un voyageur situé dans une protubérance peut voir ce qui se trouve au-delà, mais tout lui paraît flou et indistinct, comme vu à travers un filet d'eau courante. Certaines protubérances sont stables, d'autres pouvant lentement rétrécir ou grandir.

Les personnages peuvent passer à travers le mur d'une protubérance : la résistance du mur ne possède que la force d'un vent modéré. Une fois le mur franchi, les conditions environnementales du nouveau plan s'appliquent. Les protubérances apparaissent généralement entre les plans adjacents ou coexistants, bien que certaines soient des renflements de versions parallèles du plan d'origine. Elles révèlent alors des avenirs possibles, des passés lointains ou des présents méconnaissables.

Poches nichées : il arrive que des protubérances forment des groupes, chaque poche étant nichée dans la suivante et reliée à un plan différent. On les appelle parfois poches nichées ou réalités nichées. Les murs séparant les poches nichées peuvent posséder l'apparence de protubérances standard ou peuvent être invisibles. D'une façon ou d'une autre, franchir la frontière est aussi aisé que de marcher dans le vent. Ainsi, un simple bosquet d'arbres peut contenir des poches nichées – des mondes entiers accessibles par des poches toujours plus profondes.

Hémorragie planaire mineure : il est également possible que les caractéristiques d'un plan affectent une petite région d'un autre plan, même quand aucun portail ou vortex ne relie les deux. C'est particulièrement probable entre deux plans coexistants, mais c'est également possible entre deux plans adjacents. Une hémorragie planaire n'affecte généralement pas plus qu'une simple pièce, structure ou caverne, ou au plus quelque kilomètres carrés.

Les hémorragies planaires mineures imposent une caractéristique d'un plan à un autre plan. Par exemple, dans un plan possédant une gravité normale, une zone soumise à une hémorragie planaire mineure peut ne plus être soumise du tout à la gravité du fait d'un plan coexistant et possédant cette caractéristique. De telles hémorragies planaires peuvent se révéler dangereuses, car la zone qu'elles affectent ne se distingue pas toujours des autres jusqu'à ce que les personnages y pénètrent.

Certaines hémorragies planaires mineures sont encore plus subtiles : leur effet est uniquement perceptible dans les rêves de ceux qui dorment à proximité. Par exemple, des personnages voyageant sur le fond asséché d'une mer peuvent camper pour la nuit dans une ravine et rêver d'un vaste et scintillant océan. Ces rêves sont inoffensifs et ne sont que le résultat d'une hémorragie planaire mineure provenant d'un plan Matériel alternatif coexistant, dans lequel la mer ne s'est jamais asséchée.

Hémorragie planaire majeure : tout comme les hémorragies planaires mineures, les hémorragies planaires majeures impliquent des fuites d'un plan sur l'autre en l'absence de vortex ou de portail. Les hémorragies planaires majeures se limitent généralement à une région mesurant au plus quelques kilomètres carrés. Elles possèdent tous les effets des hémorragies planaires mineures, y compris le chevauchement de caractéristiques planaires. Mais des créatures et des objets peuvent se déverser d'un plan à l'autre malgré l'absence de portail ou de vortex. Même des structures, de petites villes ou des paysages peuvent ainsi se déverser d'un plan à l'autre.

Thar : la légendaire ville commerciale de Thar se déplace constamment entre les plans. Elle y parvient en provoquant magiquement une hémorragie planaire majeure de temps à autres autour de ses murs, suivant soigneusement des lieux planaires répertoriés sur des cartes où moins de pouvoir est nécessaire pour déclencher l'hémorragie. Thar abrite des citoyens de pratiquement toutes les races et plans, et son architecture particulièrement variée et flamboyante reflète cet héritage cosmopolite. La ville, dirigée par trois guildes de marchands rivales, s'enrichit grâce au commerce extraplanaire. Les voyageurs qui s'attardent trop longtemps sur Thar risquent d'être emportés lors du passage de la ville dans un nouveau plan…

Déchirures planaires : les déchirures planaires sont des trous d'existence – des trous qui aspirent à se remplir. Une déchirure planaire fatigue le tissu de plans adjacents et coexistants, et le trou commence à consumer les bords des plans. Au bout d'un certain temps, la déchirure planaire peut irrévocablement avaler des portions entières d'un plan. Une fois qu'une déchirure planaire a atteint sa vitesse d'aspiration normale, il est difficile d'inverser la chute d'un plan coexistant, bien que des parties seulement d'un plan adjacent puissent être affectées.

Dans un plan coexistant en train d'être englouti par une déchirure planaire, des tempêtes d'une violence sans cesse croissante sont chose courante dans les 75 km autour de la déchirure. Dans un rayon de 1,5 km, on peut voir l'incarnation physique de la déchirure planaire : un tourbillon aspirant la réalité et faisant tournoyer la matière alentour vers une ouverture aussi noire que la nuit, de quelques centaines de mètres de diamètre.

Certaines déchirures planaires se forment lorsqu'un plan est soumis à de fortes énergies concentrées sur une petite zone. Les plans sont solides, et l'utilisation massive d'énergie ou de magie ne laisse généralement pas de traces. Mais il arrive parfois que les plans rompent, ce qui donne naissance à une déchirure planaire. D'autres déchirures planaires peuvent être des liens vers le plan d'énergie négative, et d'autres encore sont les traces de lignes temporelles annulées par un paradoxe temporel ou les résidus d'expérimentations de voyages dans le temps effectuées par des mortels. Les déchirures planaires

peuvent être des pierres tombales marquant l'emplacement de plans éteints, ou encore mener à des cosmologies entièrement nouvelles en cours de naissance…

La Trouée Vers Ce Qui Aurait Pu Être : le destin manifeste des maléfiques illithids, tels qu'ils le conçoivent, est de contrôler le multivers et tous ses habitants. Ils possédèrent autrefois un tel empire, qui leur fila toutefois entre les doigts. Il n'en reste aujourd'hui que des cendres.

Mais est-ce bien certain ? Les illithids ont en effet construit une structure de plusieurs kilomètres de large autour d'une déchirure planaire lointaine. De puissantes flèches de magie, aspirées de mille soleils, décrivent des cercles au sein de cet anneau avant de se décharger dans la gueule du néant. Les illithids ont l'intention de retourner la déchirure planaire, d'inverser sa polarité et de restaurer leur empire. Les chercheurs illithids ont en effet découvert une cosmologie alternative dans laquelle leur empire interplanaire ne s'est jamais effondré. Jusqu'à présent, les flagelleurs mentaux ne sont pas parvenus à leurs fins, mais la ténacité est l'une des caractéristiques des illithids.

Boucles temporelles : les boucles temporelles sont rares – ce qui est tant mieux, car le fait d'être prisonnier d'une boucle signifie être coupé du reste de l'univers. Au sein d'une boucle temporelle, l'histoire d'une certaine structure, d'un navire ou d'une région se répète encore et encore, sans jamais manquer de revenir au même moment de son histoire. Les créatures prises dans une boucle temporelle se rendent rarement compte de leur destin, ni qu'elles accomplissent sans cesse les mêmes actions. De leur point de vue, chaque passage de la boucle est le premier.

Lors de la formation d'une boucle temporelle, la structure ou la région affectée est d'une certaine manière séparée du reste du plan et forme soit son propre demi-plan, soit une protubérance. Certaines boucles temporelles peuvent être entièrement inaccessibles, sans entrées ni sorties, mais d'autres permettent aux visiteurs d'entrer par une frontière planaire translucide. Toutefois, si ces visiteurs sont incapables de trouver l'origine de la boucle temporelle, ils y seront eux aussi incorporés, condamnés à répéter leur arrivée encore et encore.

Les boucles temporelles apparaissent lorsque la magie ou une autre énergie concentrée se voit libérée de manière sauvage et incontrôlée. Mais même ainsi, les boucles temporelles se forment si rarement que certains sages vont jusqu'à les considérer comme de simples contes populaires. Cependant, dans un multivers infini, elles existent bel et bien.

La seule manière de briser une boucle temporelle et de renvoyer la zone dans son plan d'origine est d'empêcher la libération de l'énergie sauvage qui provoqua son apparition. Ainsi, les visiteurs ont une chance d'y parvenir, puisqu'ils entrent dans une boucle temporelle avec certaines informations. Parfois, les habitants de longue date de la boucle conservent en outre des bribes de souvenirs entre chaque nouveau « départ », ce qui leur permet de modifier suffisamment leur comportement au cours de répétitions successives pour finalement empêcher la catastrophe.

Pli temporel : lorsque le tissu de réalité d'un plan est suffisamment compressé dans une certaine zone, il peut finir par se « plier ». Normalement, les plis temporels n'affectent qu'une petite région d'un plan, comme par exemple un lac, une structure ou une caverne, bien qu'ils puissent également comprendre des régions plus vastes.

Un pli temporel est une zone où le temps passe à un rythme différent du reste du plan. Le plus souvent, le temps s'écoule plus lentement dans le pli. Les habitants d'une région possédant un pli temporel considèrent le phénomène comme naturel et l'évitent, comme d'autres peuvent par exemple éviter une dangereuse chaîne de montagnes. Par rapport au plan environnant, le franchissement des alentours d'un pli temporel peut prendre au voyageur des heures ou des jours, le passage à travers le cœur du pli pouvant prendre des années.

Mais cela ne signifie pas que les zones soumises à un pli temporel sont dénuées de vie. Des plantes et des animaux apparus il y a des milliers d'années peuvent être courants dans un vaste pli temporel. Des races, monstres et civilisations perdus peuvent toujours habiter un pli. Toutefois, les aventuriers souhaitant explorer le passé doivent oublier le présent et renoncer à l'avenir – car lorsqu'ils reviendront de leur voyage, leurs propres vies ne seront plus que de lointains souvenirs.

Index

Note : un numéro de page apparaissant en **gras** se reporte à la principale entrée d'un sujet précis.

LISTE DES TABLES

Partez à la découverte de nouvelles dimensions

Les plus puissants aventuriers savent que de fabuleuses récompenses – et de grands périls – les attendent au-delà des portes de leur monde natal. Des profondeurs de l'Enfer aux pics du mont Céleste, du monde ordonné de Méchanus aux chaos tourbillonnant des Limbes, ces étranges et terrifiantes dimensions proposent de nouveaux défis aux aventuriers osant s'y rendre. Le *Manuel des Plans* sera votre guide durant votre visite du multivers.

Ce supplément destiné au jeu D&D dévoile tout ce que vous avez besoin de savoir avant de partir à la découverte des autres plans d'existence. Vous y dénicherez de nouveaux monstres, sorts, classes de prestige et objets magiques. En plus d'inclure la description de douzaines de dimensions nouvelles, le *Manuel des Plans* renferme les règles de création de vos propres plans.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. En revanche, les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*.

9 782847 850123
Prix : 40 €
Référence : DF11850
ISBN : 2-84785-012-0